●平成12年1月1日発行（毎月1回1日発行）　●第2巻 第1号 通巻7号

3号連続の別冊付録 ポケットモンスター金・銀

Monthly ファミ通64+(プラス)【2000.1 11/20発売号】

ファミ通64+ ロクヨンプラス

2000.01
36ページ付録付き特別定価 550円
任天堂全面協力





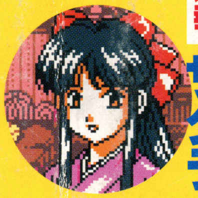
巻頭インタビュー 64DDのキラーソフト『巨人のドシン1』登場！・パーラム代表 飯田和敏

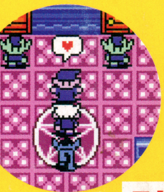
ランドネットのサービスと可能性の全容に迫る
特集 64DD発売直前レポート





速報 サクラ大戦GB／デビルチルドレン





徹底解析 スーパーロボット大戦64／カスタムロボ





新作紹介 巨人のドシン1／スターツインズ







冒険ガイド①
別冊付録 ポケットモンスター金・銀





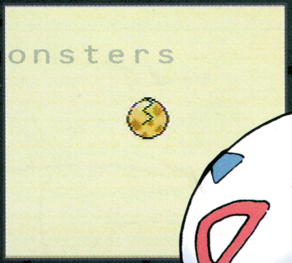


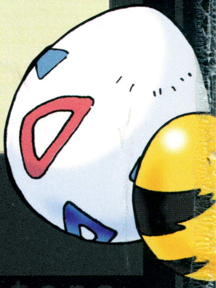
任天堂ファン感涙の隠し玉『カードヒーロー』誕生！





なな、なんとビックリ！大発見！ 前々からウワサされていた「ポケモンのタマゴ」はたしかにあった！さてさて、どうすればこのポケモンのタマゴは手に入るのか？



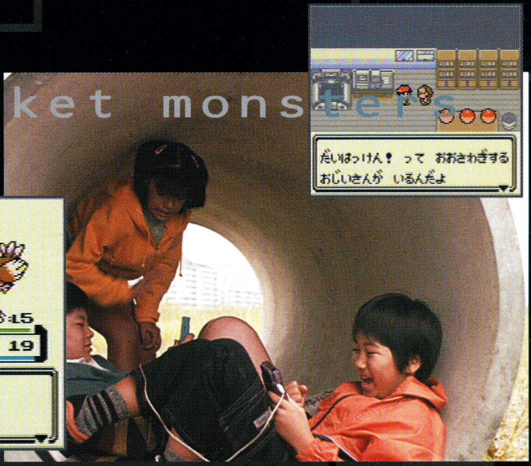


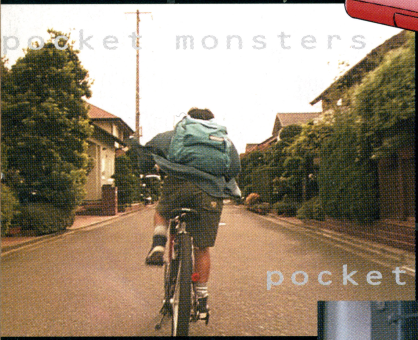
ポケモンの新事実、

新しいポケモンずかんは、パワーアップされ、とても使いやすく便利になっている！ オーキド博士の3年間の研究の成果をじっくり味わってくれたまえ。



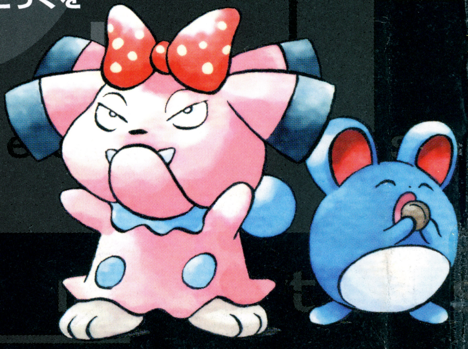






最近の発見で、ポケモンがなんとどうぐを使うことがわかった！トレーナーがどうぐをもたせると、ポケモンはなんと戦闘中に自分でどうぐを使うことがある!!






GAME BOY COLOR
すべてのGAME BOY共通
新キャラクターもぞくぞく登場。ウツギ博士が見せてくれた3匹のポケモンのうち1匹を、パートナーとして連れて行ける。君はどのポケモンを選ぶ？
ちまたのポケモントレーナーが愛用している、これがポケギア。時間がわかり、場所がわかり、電話がかけられ、しかもラジオまで聞くことができる!?
ぞくぞく
ポケットモンスター赤・緑・青・ピカチュウそれぞれのバージョンと通信ケーブル（別売）を使ってポケモンの交換ができるよ！
熱くひろがるポケモンワールド
ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
熱く深まるポケモンワールド
ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS
ロールプレイングゲーム
11月21日(日)発売
メーカー希望小売価格 各3,800円（税別）
©1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

GAME BOY COLOR 対応

ゲームボーイで アトリエ 開きました。



時計つきソフビドール：
全高：約16センチ
材質：PVC、ABS、金属など
(マリー、エリーとも同様)
※写真のドールはサンプルのため、実際の商品とは異なる場合があります。

マリーのアトリエGB 初回限定DXパック

2作同時

通常版も2作同時発売！
平成11年12月10日(金)
定価：各4,500円(税別)



©1998/1999 GUST CO.,LTD./ ©1999 Imagineer Co.,Ltd.
Illustration:山形伊佐衛門
マリーとエリーのクロックつきソフビドール同梱
いまだけの限定DXパックあります。
かわいいマリーとエリーのクロックつきソフビドールがついてるよ！
エリーのアトリエ
Atelier Elie
GB
〜ザールブルグの錬金術士〜
エリーのアトリエGB 初回限定DXパック
発売!!
平成11年
12月10日(金)発売
定価各7,980円(税別)
Elie
イマジニア株式会社
〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
TEL:03-3343-8911(代表)/FAX:03-3343-8915
ユーザーサポート:03-3343-8900 祝祭日を除く月曜〜金曜 10:00〜11:45、12:45〜17:00
イマジニアのホームページ DearUserのコーナー http://www.imagineer.co.jp/

SUPER BOMBLISS DX™

スーパーボンブリスデラックス



緊急爆発

ゲームボーイカラーだから爆発がメチャハデで気持ちイイ!!ボンブリスならではの爆ハマリのパズルモードも100問！それにやっぱり通信対戦！この冬スーパーボンブリスDXで熱くなれ！

ゲームボーイカラー対応
スーパーボンブリスデラックス
99年12月発売 3,980円（税別）

AUTHENTIC TETRIS GAME™
Tetris: The Perfect Puzzle Game.
The world's most popular video game. Over 50 million fans worldwide!
Completely Addictive, Deceptively simple.

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
〒222-8583 横浜市港北区新横浜3-24-5
TEL.045-475-3728 FAX.045-475-3728
http://www.bps.co.jp

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年11月20日発売
定価 550円(税込み)

PRESENT seeP.123 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方

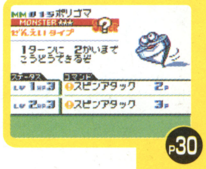


ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

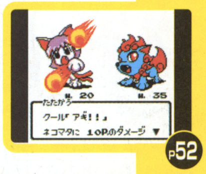

p10


p16


p30

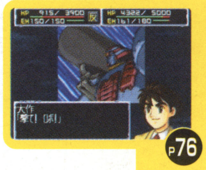

p38


p46


p52


p54


p56


p76


p92



ファミ通64+1月号
COVER
キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
デザイン／村田順一

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

NINTENDO64

GAME BOY

NINTENDO POWER

64+ MONTHLY DATA

1999.10

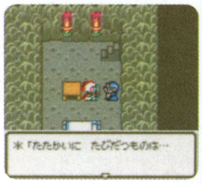
売り上げ TOP10

●集計期間● 1999年9月27日～10月24日

1 (→1)

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

エニックス
1999年9月23日
4,900円



173,363本 累計443,300本

『ドラゴンクエストⅠ』をクリアーするのに絶対必要な“ロトの剣”。じつは竜王の城のどこかに隠されているのだ。竜王との戦いの前に必ず見つけ、装備しておこう。

2 (↗5)

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂
1999年1月21日
5,800円



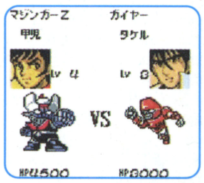
54,688本 累計1,185,672本

最近よく見かける『スマブラ』のテレビコマーシャル。任天堂キャラクターのかわいらしさと、多人数対戦の楽しさが十分に表れているよね。最後のルイージもおもしろい!

3 (→-) NEW

スーパーロボット大戦 リンクバトラー

バンプレスト
1999年10月1日
4,500円



53,669本 累計53,669本

マジンガーZをはじめとするスーパーロボットと、ガンダムを代表するリアルロボットが1本のソフトに登場。『スパロボ大戦64』とのデータの交換も行えるのだ。

4 (→-)

ポケットモンスター 赤・緑・青

任天堂
1996年2月27日
赤・緑3,900円
青・3,000円



43,594本 累計5,459,854本

驚異的な大ヒットを記録した『ポケモン赤・緑・青』。発売から3年以上経ったいまでも人気が衰えるどころか、『ポケモン金・銀』の影響で再びランクインする人気の高さ!

5 (↘3)

メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン

イマジニア
1999年7月23日
3,980円



43,104本 累計338,139本

メダロットには男型、女型の2種類のタイプが存在し、性別によって装着できるパーツなどが異なるのだ。敵を倒したり、友だちとの交換でさまざまなパーツを集めよう。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、水色が10万本未満、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 ↘4 遊戯王デュエルモンスターズⅡ ～闇界決闘記～



コナミ 1999年7月8日 4,500円

38,159本

累計825,426本

7 →7 ポケモンスタジアム2



任天堂 1999年4月30日 5,800円

16,908本

累計612,077本

8 ↘6 マリオゴルフGB



任天堂 1999年8月10日 3,800円

15,171本

累計195,968本

9 ↘2 ファイアーエムブレム トラキア776



任天堂 1999年8月28日 6,000円

14,304本

累計128,996本

10 →- ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～



エニックス 1998年9月25日 4,900円

13,268本

累計1,868,762本

読者の選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1	ドラゴンクエストⅤ天空の花嫁	76
2	ドラゴンクエストⅥ幻の大地	75
3	ドラゴンクエストⅢそして伝説へ…	74
4	ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々	70
5	ドラゴンクエストⅠ	69
6	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち	67
7	ゼルダの伝説神々のトライフォース	49
8	ファイナルファンタジーⅢ	36
9	ファイナルファンタジーⅣ	35
10	ファイナルファンタジーⅤ	34

●集計期間● 1999年10月1日～10月30日

今月のピックアップ SFC ドラゴンクエストⅢ



エニックス 1996年12月6日 8,700円

シリーズ第3作目のSFCリメイク版。『Ⅰ』、『Ⅱ』と続いていたロト3部作の完結編となる。FC版に比べ、呪文、アイテム、モンスターの種類が増え、"フリーパーティシステム"、"転職システム"などが新たに搭載された。これにより、プレイヤーの好みに合わせたパーティーを編成できるようになったのだ。さらに、SFCならではのグラフィックも必見！

読者がゲーム以外に興味のあること TOP10

1	音楽鑑賞	43.9%
2	読書	37.9%
3	スポーツ観戦	28.5%
4	スポーツをする	27.0%
5	アニメ	25.7%
6	パソコン	23.6%
7	ビデオ鑑賞	22.2%
8	プラモデル作り	21.3%
9	映画鑑賞	20.1%
10	カードゲーム	15.9%

●集計期間● 1999年10月1日～10月30日

NINTENDO POWER 書き換え TOP10

1	ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂
2	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
3	スーパーマリオコレクション	任天堂
4	ピクロスNP Vol.4	任天堂
5	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂
6	スーパーマリオワールド	任天堂
7	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂
8	マザー2 ギーグの逆襲	任天堂
9	ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～	アスミック
10	牧場物語	ビクターインタラクティブソフトウェア

●ニンテンドウホームページより10月分

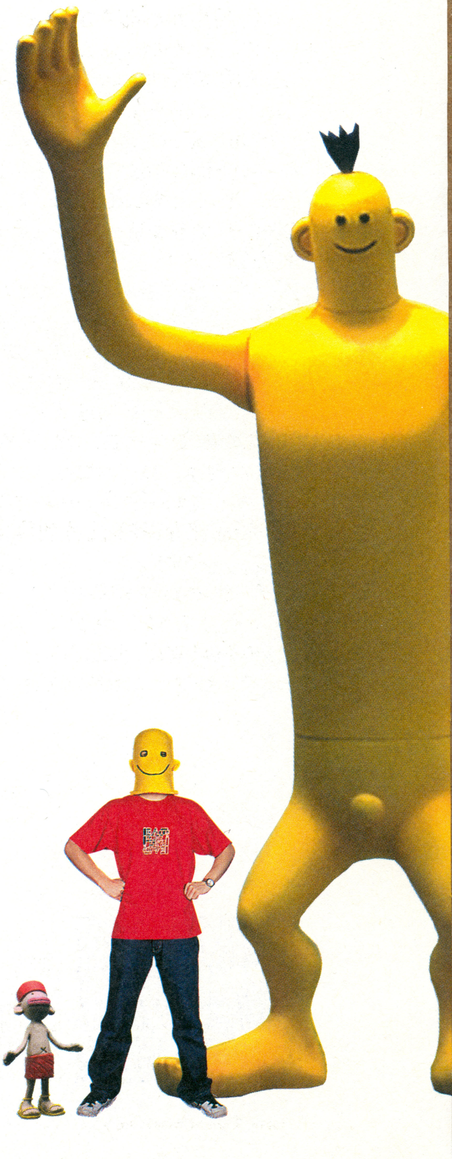
※読者の選ぶNP書き換え希望ソフトTOP10、読者が持っているゲーム機TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は票数を表しています。左の数字は票数と、パーセンテージで表しています。

あそぶのうみそ

飯田和敏（パーラム）

あそぶのうみそ

巻頭クロストーク連載 そのよん



64DDのキラーソフト!? 『巨人のドシン1』を引っさげて登場の飯田和敏氏。宮本茂氏を師匠と仰ぐゲームクリエーター第2世代の代表選手だ。今回は『アクアノートの休日』、『太陽のしっぽ』、『巨人のドシン1』と3作品に通じる子供のころの原風景やゲームに対するスタンスなど、飯田さんの魅力を余すところなく語ってもらいました。お楽しみに!



飯田 僕の好きな遊びはですね、いきなり核心ですけど(笑)**"ごっこ遊び"**なんです。お医者さんごっこに始まり、さまざまな"ごっこ遊び"をしている延長で、今度は巨人ごっこ。

──広い意味でのロールプレイングゲームということですか?

飯田 そうですね。生活のなかでも"ごっこ遊び"をやっているので疲れますけどね(笑)。先日スペースワールドにいったときも、"ドシンの開発にかかった3年間の重みを会場で荷解く"ってことで、**わざわざ登山用のザックに30Kgぐらいの荷物を持って**いきました(笑)。自分内パフォーマンスなんで、あんまり意味はないんですけど、とにかく無駄なものをいっぱい入れて、**超重かったです**。幕張に着いて荷物をほどいてホッとしたのはいいんですけれども、帰るときにもう1回逆のことやんないといけないのがショックで。それはそれは辛かったです(笑)。

──会場へ着くまでが飯田さんのなかではゲームになっていたわけだけど……。

飯田 そうそう、そのあとのことは考えてなかったです。最後に辛い労働が待っていたっていうオチがついてきました(笑)。

──"ごっこ遊び"自体にルーツはあるんですか?



飯田 それはね、ちょっといい話があるんですよ。僕は団地で生まれたんですけど、小学生の低学年のときに親が一戸建てを建てて、千葉県の津田沼というところに引っ越したんです。当時あの辺りは開発の真っ最中で、田んぼをどんどん埋めて宅地造成するんですね。そのなかに家がポツンと一件だけ建ってて、周りにブルドーザーとかがあって、**なんとも言えない不思議な荒涼とした世界だった**んです。

──シュールですね。

飯田 そんななかでの遊びって、"ごっこ遊び"しかないんですよ。何もないから火星みたいに見えるわけ。近所の子供を集めて火星探検ごっこの隊員を募ったり、ノラ犬をドブ川に投げ込んでおいて「危ない!」とか言って救助したり(笑)……**ひどいですよね**。お医者さんごっこより、そんなことばかりしてました。

──飯田さんの作品に、すごくストレートにつながってますね。『アクアノートの休日』(※1)、『太陽のしっぽ』(※2)、『巨人のドシン1(以下・ドシン)』の3本って、とりあえず広いフィールドがあるじゃないですか。



飯田 そうですね、その**"原風景"みたいなものがゲーム作りに影響してる**んだなと最近になって思います。当時の街ってとにかく不思議なんですよ。街が育つ前段階として、生い茂ってた林を伐採して山を崩して田んぼも壊していったんゼロにしてしまう。一時的にそれまでの文化とか生き物を否定した、荒涼とした世界が広がるんです。でも、その数ヵ月後には家が立ち並んで住宅地になっていく。その**"はざま"の期間というのが日常的に存在している**んですよ。

──自然と人造物との戦いですね。

飯田 そうです。だからいつもある種の不思議さっていうのがありましたね。津田沼と東京って、電車で20分ぐらいなんです。だから住民も東京に通う人がほとんど、いわゆるベッドタウンです。昼間はお母さんと子供しかいない世界で、夜になると父親たちがどこからともなく帰ってくる。そういう意味でも、ちょっと不思議な光景でしたね。

──ご兄弟はいらっしゃるんですか?

飯田 3人兄弟です。弟と、妹がひとりずつ。

──あ、隊長ですか。

飯田 **隊長なんです、率いてました**(笑)。

──飯田さんの作品って、まずは遊ぶための"場"と最低限のルールを与えておいて、"はい、どうぞ"っていう感じですよね。



飯田 だから、僕の子供のころの遊びも、"場"があってそこから触発される何か。それがたとえば火星になったり、**日が暮れると酸素が切れるみたいな最小限のルール**ができたり。おやつを食べてもどってくると、**「補充してきました!」とか**。おかしいですよね(笑)。そういうのが基盤にあるんだなって、いまになって思いますね。

──自分たちで遊びを作りだすわけですね。

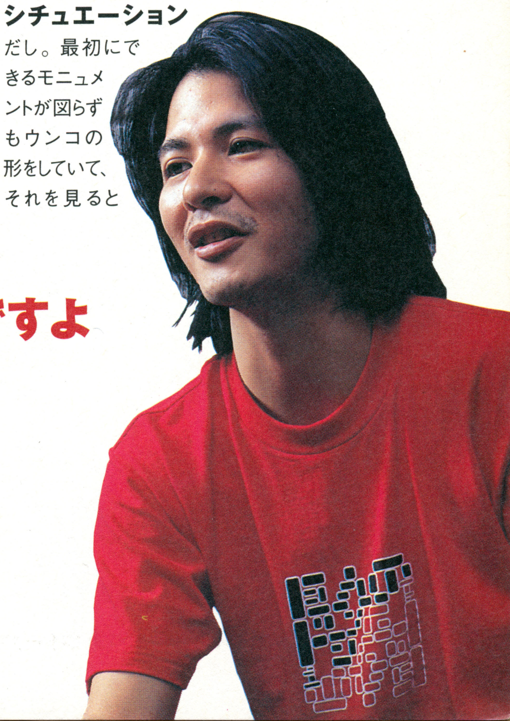
飯田 『アクアノートの休日』にしても、スゴクゆるい設定なんです。潜水艦に乗ってるけど艦の姿は見えないから、魚になったつもりでもいいし、ダイバーでもいい。とにかく海のなかをちょっと漂ってみようという、"ごっこ遊び"だったのかなぁ。『太陽のしっぽ』にいたっては、まさに原始人ごっこですよね。2本作ってちょっと突き放しすぎたかなっていう反省をもとに、今回はユーザーがプレイする手順とかを意識してます。チュートリアルというか、ルールを段階的に教えるようにしたのは、**自分としては大きな成長なんです**(笑)。

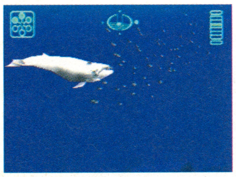
──かといって、『ドシン』が狭い意味でのテレビゲームっぽいかっというとそうでもないですよね。本当に広い意味での遊びって"子供のころに感じていた意味での遊び"だと思うんです。『ドシン』ってそこを感じる人は感じられるし、そうじゃない人にも感じられるようにするためのステップが刻んでありますよね。



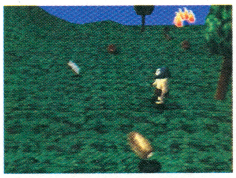
飯田 スペースワールドでなによりも嬉しかったのは、いままで僕らの考えていたユーザーの射程外にいたはずの**子供たちからの反応が良かった**ってことなんですよ。普通のゲーム会社で企画を通すときは、まずプレイヤーの層を想定してから作ります。でも僕らはそういうのを考えていなくて、自分がおもしろければいいと思って作っていたんです。だから『ドシン』が子供の心をつかんだことは、僕らにとってはうれしい誤算でした。単純に大きくなってうれしいとかって、**子供心にグッとくるシチュエーション**だし。最初にできるモニュメントが図らずもウンコの形をしていて、それを見ると

火星探険ごっこなんかがすごい好きだったんですよ





※1『アクアノートの休日』
1995年に発売された飯田和敏氏のデビュー作。広大な海のなかを潜水艦に乗って漂う気持ちよさと、当時としては画期的な自由度が話題となる。部屋を暗くしてプレイするとなお楽しい。プレイステーション用ソフト。



※2『太陽のしっぽ』
主人公は原始人、キャッチフレーズは「ワイルド・ピュアー・シンプルライフ」。山あり谷ありのフィールドをひたすら歩き回るもよし、マンモスを探して狩りまくるもよし。何といっても夜になったらいきなり寝てしまう原始人が愛おしい。プレイステーション用ソフト。



『巨人のドシン1』は僕なりの触れる映像の解釈なんです

子供はウンコだウンコだ、って大喜びするんですよね（笑）。そのへんも意外でしたね。だから僕が子供の頃『ドリフターズ』とかで爆笑してたのと、いまの子供もそんなに変わんないんだなと。とりあえずウンコ好きだし（笑）。**今回の発見は今後の僕のゲーム作りにずいぶん影響するでしょうね**。

──子供のときに火星みたいな広い空き地がなかった人は楽しめないかっていうと、そうでもないですよね。

飯田　そこはウンコとかヘンポ（※3）、でフォローしてますから（笑）。

──ところで飯田さんのなかに、100万本以上売れるようなゲームを狙う気持ちってあるんですか？



飯田　**全然ないです**（笑）。そういうマーケット的なものは全然考えてないですね。基本的には自分のおもしろいと思うものを作っているので。

──ゲーム作る人ってすごく乱暴に挙げてふたとおりいると思うんです。本当にサービス業に徹している人と自分のアタマの良さを自慢したいがために作る人。どちらも根っこのとこには「これを売りたいんだ」というマグマみたいな"想い"があると思うんです。

飯田　そうかもしれませんね。

──例えば、宮本茂さんは人類随一のインターフェイスデザイナーだと思います。つねにプレイヤーのことを考えて、どうすれば効果的に届けられるかっていうことをデザインしている。そういう意味では飯田さんはどうなのかな？　と勝手に考えてみたんです。完全にユーザーのことだけを考えてるわけじゃなくて、多分自分の遊びの延長としてゲームを作ってますよね。そうかといって、「僕ってアタマいいでしょう」って言ってる感じは全然しない。けっこうめずらしいタイプの人だなぁって思うんですよね。



飯田　まぁ、**しょせん言いたいことは"ちんぽー"とか"うんこー"ですからねぇ**（笑）。なんかね、亡くなってしまいましたけど、漫画家の**谷岡ヤスジさんっぽいゲームは作りたい**ですよね。すごいシンプルで突き抜けてて気持ちいいけども、楽しいってやつを。谷岡さんの漫画ってちゃんと成立してるんですけど、かなりきわどいことをやってるじゃないですか。ただあの突き抜けた感じってのはすごい好きですね。

──谷岡ヤスジの漫画に哲学を見る人は、勝手に見てくださいみたいなスタンスですね。

飯田　しかもくだらないじゃないですか、実際は。谷岡ヤスジさんがどう考えていたのか分からないですけど。

──十何年か前に糸井重里さんがコピーライターの塾をやっていたとき、最初の課題が谷岡ヤスジの漫画で、これにどういう情報があるかすべて書き出せと。

飯田　なるほどね、結局あれって鏡みたいなもので、思い入れですからね。谷岡ヤスジをどう語るかっていう。

──あるのは谷岡ヤスジだけなんですけどね。



飯田　ただ最初の2作が自分のやりたいことだけをやって、"ハイどうぞ"みたいにかなり乱暴に突き放してしまったんで、『ドシン』ではもう少し気を使ってみました（笑）。今回は**任天堂のハードウェアってこともあって、突き放さないで丁寧にお客さんを誘導したいっていう思いはありましたね**。おかげですごい時間かかってしまいましたけど。

──そう思わせる何かが任天堂にはあるんでしょうね。

飯田　そうですね。僕は宮本さんのことが大好きで、金沢で講演をやるって聞いたら**飛行機に乗ってでも見に行くくらいの追っかけでした**から。宮本さんがつねづねいっている触れる映像っていうのをすごい意識してて、『ドシン』は僕なりの触れる映像の解釈なんですよ。

──宮本ファンっていうのは、この仕事を始める前からですか？

飯田　そうですね。どれが宮本さんの仕事かまでは知らなかったですけど。とにかくファミコンの**『スーパーマリオブラザーズ』が大ショックでした**。

──具体的にはどんなことですか？

飯田　よく言われることですけど、ジャンプするときの気持ちよさとか、ジャンプして戻れることの不思議な肉体感覚。現実の物理法則ではありえないけど、ゲームのなかで自然に成立している**"リキミ"みたいなもの**が、デジタルのコントローラーなのにできてしまうっていうところですかね。

──時間の加減じゃなくて力の加減の感覚ですよね。

飯田　振動パックもなかったのに**ジャンプした後に足触りみたいなものを感じた**し。そうしたコトは大人になってから宮本さんの発言とか読んでわかったことなんですけどね。高校生のころはひたすらハマっていて、弟のソフトを取り上げて一晩中遊んでました。つぎの日に学校へ行くと、黒板がスクロールするんですよ（笑）。「あれっ？ 黒板が動いてる」みたいな（笑）。じつはこの間、宮本さんに会ってきたんです。そのときにドシンはどうですか、"○"ですか"×"ですかみたいな、**非常に怖い質問**をしてしまいまして。

──怖いですねぇ。



飯田　僕の頭の中では"ひょうきん族の懺悔"の光景で（笑）。**さすがに前の日は眠れなかった**ですね。あんな思いは久しぶりですよ。ただフトンに顔をうずめて、宮本さんどんな顔してくるんだろうってことだけを考えてました。まんじりともしない、高校生の**初デートの前夜の興奮みたい**でしたね（笑）。

──で、宮本さんはなんておっしゃったんですか？



飯田　それはね、本を見てもらうとわかります（笑）。ちょっと宣伝させてもらいますと、メディアファクトリーから『ドシン』のファンブック（※4）が発売されます。そこで読んでください（笑）。対談はすごいですよ。**各界の巨人と対談！** 初日は高円寺の幼児と『ドシン』を肴にたわむれ、つぎの日は元横綱の北尾さんと浅草で『ドシン』とたわむれた。本当にでかいんですよ。さすがに**200メートルはないんですけど、200センチはある**んですよね（笑）。そのあとに宮本さんと緒川たまき（※5）さん。

──緒川さんには『ドシン』のなかで、はげましのセリフを担当してもらったんですよね。

飯田　バカ受けでしたね。「これはおもしろいわ♥」って、喜んでもらいました。でも、「こういう使われ方をして、



※3 ヘンポ
ドシンのオヘソとち○ぽのちょうど中間に位置する突起物。だからヘンポ。ゲーム中ではヘンポから地面を見下ろす"ヘンポ視点"がセレクトできる。ドシンの数多いチャームポイントのうちのひとつ。



※4 ファンブック
『巨人のドシン1』ができるまでのドキュメントやとても貴重な各種設定資料に加え、インタビュー中に登場した対談やしりあがり寿氏や寺田克也氏による巨人のイラストなど、盛り沢山の内容。伊藤ガビン氏が編集長をつとめている。正式タイトルは『公式ファンブック～ドシンちゃん、大きくなったね～』。64DDと同時申し込み受付け中。

※5 緒川たまき
『巨人のドシン1』に登場する謎の声を担当。世界中の巨人に優しい言葉をかけてくれる。その実体はテレビや雑誌で大活躍中の女優さんです。映画『サムライフィクション』にも出演。



インベーダーゲームの筐体はモノリス的なものだと思う

気分悪くないですか？」っていう肝心なところは聞けなかったんですけどね（笑）。まぁ楽しんでくれてたんで、良かったかな。

――先月号のインタビューで遠藤雅伸さんが『ドシン』の話をされていて、わからないところをパーラムさんに直接電話をかけて聞いたっておっしゃってましたけど。

飯田　ちょうど僕が出て、教えました（笑）。

――本当だったんですね（笑）。

飯田　“ハテナ”がでないんだよなぁ、っていってましたね。

――なるほど。



飯田　メインの目的ではないんですけど、今回は“ハテナ”を出すみたいなゲームっぽい要素をいれてます。しかも“ハテナ”が出ちゃうと一回エンディングをむかえて裏マップが出てくるんで、**かなりゲームらしいですよ**。あと、ボックスが“ある条件”でポロンって出てくるんですけど、あのへんは『ドルアーガの塔』（※6）の感じですね。

――いろんなゲームのレトリックを盛り込まれている？

飯田　そうですね。ハートが画面にくっつくのは『ヨッシーストーリー』のイメージだし、引っ張ったり物を持って離すってのは『ゼルダの伝説』っぽいですね。そのへんは**宮本さんがOKしてくれました**。いいカタチで継承してくれたって言っていただいてホッとしています。

――最近の飯田さんの遊びとして、登山はしないけれど登山グッズは揃えているってお聞きしたんですけど。

飯田　「やっぱ自然はいいよね」って言ってみたいんですよ（笑）。言ってみたいけどまだ言えないっていう葛藤があって、とりあえず装備だけ買ってみたって感じです。実際には屋久島に行って、小さな山に登ったんですけど楽しかったですよ。

――独立した遊びとしての装備があるわけですか？



飯田　そうそう装備です、『ドラゴンクエスト』！ つくづくゲーム世代だなと思いますよ。いちいち**“そうび”ってコマンドが頭に浮かんじゃう**（笑）。でも『ファイナルファンタジー』の武器を成長させていくってところまでカスタマイズできない（笑）。

――さきほど、子供のころの原風景として街がどんどん生まれ変わっていくとおっしゃっていましたが。

飯田　『シムシティー』が出たときにね、これだって思いました。あれはアメリカの街作りがベースになっているから、ちょっと違和感があるんだけど、基本的に土地の造成とか気持ちいいですね。

――昭和50年代の東京近郊って、つねに変化していて当たり前で、日常として街が動いている感じってのがすごいありましたね。

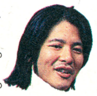


飯田　そうそう、それでね駄菓子屋の店先にアップライトのインベーダーゲームが急に現れて。そのときは**学校中騒然となりました**よ。みんなで放課後に見に行ったら、そこには超ハイテクなインベーダーゲームの筐体が、ソースせんべいとか売ってる店先にドーンとあって。あれは“モノリス”的なものだなぁと、いまでも思いますね。

――多分そのころって、まだスーパーとかデパートの上にちょっとしたゲームコーナーがあるだけ。ほとんど手動のゲームとかパチンコでしたよね。

飯田　そうですね。布に描かれた道路が、ロールに巻き取られて進むクルマのゲームとかでしたからね。

――あのぶつかると赤くなるやつ（笑）。あれを見て育ったから、インベーダーゲームはすごいショックでしたね。



飯田　ショックでしたね。でも当時の100円はやっぱり高価だったんで、僕らはギャラリー専門で。足が届かないからみかん箱の上でやってました。年長者がやるインベーダーゲームを見て、家に帰って**インベーダーのカタチに折り紙を切って**。それを窓ガラスに貼って動かして♪デッテッテッデッテッテとか口で言いながら、自機を手で持って、“ピシュ！ ピシュ！”と1個ずつ消したり。**ヴァーチャルのヴァーチャルみたいな**、それぐらいインベーダーゲームに夢中でしたね、アタマのなかが（笑）。

――そんな子供時代があって、いまの過剰なくらいのメディアに囲まれた生活に息苦しさを感じて、反動で山登りにリアリティーを求めたりするんでしょうか？



飯田　いや、そんなに深くないですよ。**なんちゃって山登りだから**（笑）。何か意味はあるんだと思って登ってみたら、やっぱり良かったというぐらいです。虚構に生きるからリアリティーを感じたいとかっていうカッコよさはないですね。ただおもしろかったのは、屋久島行って何を思ったかっていうと、**『もののけ姫』みたいじゃん**って。だから虚構の先入観のほうが強いんですよね。最初『もののけ姫』みたいじゃんって思って、そこでまず自分のダメさに愕然として。とくに命の息吹きも感じないなぁ、ただ**木しかないもんなぁみたいな**感じで（笑）。でも木しかないっていう、すごいバカげた空間を丸1日**歩いているだけで何かは整理されてくる**んですよね、汗をかくこととか山頂は寒いこととか。

――さきほど自分がゲーム世代だとつくづく思うとおっしゃってましたが、やっぱりリアリティーの受け取り方がメディアを通過せざるをえないんですよね、『もののけ姫』みたいって思うこと自体がリアリティーみたいな。



飯田　みんなそうだと思うんですよ。屋久島に行く理由そのものが『もののけ姫』の世界を見に行きたいということだと思うんですよね。しかも『もののけ姫』感覚で行っちゃった人は遭難するんですよ。本当に野生だから簡単に遭難しちゃうんですよね。

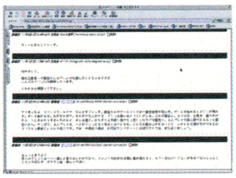
――そこらへんも結局、現実のシビアな部分に対する認識の甘さというか虚構と現実の境界が曖昧になっているということからくる弊害なんでしょうかね？

飯田　ええ。インターネットでここのところ一番盛り上がったのは東海村の臨界事故なんです。BBS（※7）の書き込みを読んでいても過剰に反応する人たちがいて、「政府の言ってることは全部嘘だから危ないぞ！」とか「いよいよ爆発するぞ！」みたいなことを書いてるんですよ。それを追っかけていくとすごい盛り上がっていて興奮しました。**実際に逃げた人もいるし**ね。

――よりどころとするもの自体が変わってきてます。どんなに虚構からの情報が多くなってもそこで生活しているのは人間だよ、っていうことをきちんと認識することとか



※6『ドルアーガの塔』
アクションロールプレイングの名作。先月のインタビューに登場した遠藤雅伸氏の代表作のひとつ。豊富な隠しアイテムの出現に関して一切説明もヒントもなく、脈絡もないという画期的な仕掛けがファンを魅了した。



※7 BBS
インターネットのホームページなどに設けられる掲示板。主催者の趣向でさまざまなジャンルの掲示板が存在している。訪問者は自由に書き込みができ、活発に意見が交換されている。

が大切ですよね。最終的には"しつけ"の問題になっちゃうと思います。あと臨界云々と言われるより、"核分裂無限ループ"って言ってくれたほうが、ゲーム世代にはわかりやすいですよね。

飯田　それ、わかりやすい。

――ゲームそのものですよね。だから阪神大震災をテレビで見たときに、『シムシティー』ってリアルじゃんって思ったんですよ。そんなふうにメディアのなかの事実に対して虚構を基準せざるを得ないのって、否定してもしょうがないし、そこを否定してしまったら生きていけないですよね。



飯田　そうですね、藤原新也とか僕らより上の世代の人たちはそういうの否定したりするけどさ、**そんなこと言われてもどうしようもない**ですよね。

――逆にそこから何が受け取れるかっていうことをポジティブに考えていかないと、生きていけないよなって思いますね。



飯田　そうなんですよ。この間起きた目黒不動のバラバラ殺人事件でも、それまでは単純に目黒不動ってイイところだなぁ、と思ってたんです。夏でも森の風が吹いてくるし。そしたら**いきなりバラバラ殺人事件**でしょう。ちょうどその数時間前に目黒不動の前でバスを待っていて、おばちゃんたちが「なんか今日カラスが多いわね」とか言ってるのを聞いてたんです。そしたらカラスがつついてるバラバラ死体が見つかっちゃって。怖いと思うんだけど、一方で**『ツインピークス(※8)』がアタマに浮かんで軽くはしゃぐ**みたいな。若い子たちも夜中に肝試しとかやってるんですよ、楽しそうに。人が死んでるのにさぁ、って思うんですけど、俺も変わらないですよね。怯えつつ楽しんでるってのあります。

――ただし気をつけなくてはいけないのが、さっき言ったように"しつけ"がなかったり、ルールを超えるとゲームオーバーになったりとかですね。

飯田　そうですね。そのルールも飯食って生きてるみたいなところを基本にして、人に迷惑かけちゃいけないとかね。



その程度の"しつけ"はやったほうがいいですね、自分に対しても。

――操縦したいからって、ハイジャックしてはいけませんよね(笑)。



飯田　そうそう、俺だって**電車ぐらい動かせるような気になってるから**ねぇ(笑)。でも、僕らのころはザリガニ釣りとか昆虫採集をやってたところに、いきなりゲームが出てきて持ってかれちゃったって感じですから。まだ**ドロンコ遊びすることのリアリティーとか快感も知ってる**わけですよ。でも、それ以降ゲームオンリーで遊んできた人たちは、想像力が欠落してるから本当に自分がパイロットになれるって思っちゃったりするのかな。

――そういった意味で"しつけ"をしっかりやらないと、自由なゲームが作れなくなっちゃいますね。話題が変わりますけれども、ゲーム以外で楽しいことはなんですか?

飯田　ないですね(笑)。

――レコード屋巡りってお聞きしましたけど?



飯田　うん、レコード屋。でも**最近ハマってるのは中古売買。ゲームだといろいろ問題があるのでCDってことで**(笑)。この間、引越したこともあってものすごい量のCDとか本を処分することになったんです。本は売っても全然お金にならないから、持っててもいいかなっていう量だけ残してあとは捨てて。いらないCDは基本的に売ったんですけど、楽しかったですね。水ぶくれのように持っていたんで、本当に好きなものだけ残して全部売ってしまおうと思ってセレクトしたんです。自分のなかにも買い取る方にもいろんなボーダーがあって、さんざん**悩んで売ったものがけっこう安かったりする**んですよ。逆にシャレで買ってもう聴かないから売ろうっていうものに限って、いい値段がついたりとか(笑)。高いのは大体J-POPですね(笑)。

――その話って、飯田さんのなかでの価値観と店の買取の価格体系、ゲーム作ってる側と、ユーザーとに置きかえられるかなという気もするんですけども。

飯田　そうかもしれませんね。

――当然作った側の意図してることと、違う反応って返ってくるじゃないですか、そういう反応に出会ったときにそれを楽しめる方ですか? それとも不満に思います?



飯田　僕は割と楽しいですね。意に反するモノがきた場合「あぁ、そうなんだ」って、ちょっとがっかりはしたりしますけど。

――驚きますよね。

飯田　驚きます。宇多田ヒカルとか、買ってからすぐに売ったんですけど、あれって持ってなくてもずっと流れてるから所有する意味がないじゃないですか。そしたら高いんですよね、そこに驚きつつ、ある程度みんなが売り出すとゼロ円に戻っちゃうっていうところなんかでも驚きつつ(笑)。**剥き出しの市場として迫力あります**よね。

――世の中の仕組みがわかりやすく見れちゃうんですね。

飯田　これは最近の発見ですね。

――事前に書いていただいたシートの趣味の欄に、「バンド。なかなか進みませんが」ってありましたが。

飯田　進みませんね、これが(笑)。器材はそろえました、とりあえず。

――あと、アイテムが揃えば冒険にでるわけですね。具体的に楽器は?



飯田　ギターです。最初バンドで考えてたんですけど、やっぱりメンバー集めるのは大変なんで、コンピューターの打ち込み&フォークソングみたいな感じで。フォークって言ってもエレキなんですけど。

――やっぱり音楽は心の支えというか、ライフワークですか?

飯田　そうですね。趣味っていうよりも、本職がそれっていうかね。

――他誌のインタビューで「仕事としてゲーム、人生としてロック」みたいなことをおっしゃってましたけど、そのココロは?

飯田　まぁ、**でまかせですかね**(笑)。と、言ってしまうと身もフタもないですけど。やっぱり一番好きなものはロックですね。ロックも幅広いですけど、"ゆず"は好きじゃないです。

――ロックにはどういう思い入れが?



飯田　**なんでもありっていうところ**ですね。乱暴ですけどもテクノもロックだし、ゲロ吐いてもステージとして許されるし、自殺さえパフォーマンスとして認められる、みたいなところがあるでしょ。ロックの持ってるおおらかさって、**ゲームの持ってるおおらかさと近いかなって気がする**んです。

ロックの持ってるおおらかさとゲームのソレって近いかな



※8 『ツインピークス』
世界中で大ヒットを記録したアメリカのTVドラマシリーズ。平和な田舎街で起きた猟奇殺人事件を軸にストーリーは展開してゆく。一見善良そうな登場人物たちのダークサイドを描きだしたのは、監督のデビット・リンチ。1989年放送開始。

ゲームもおもしろさだけクリアーしてれば なんでもありですからね。「自分で持ってる表現衝動のすべてをゲームで出そう」って思ってたんだけど、さすがに辛くなってきたんで、表現する方法を分けてみようってプロジェクトなんですけどね。

――それはどういうことですか？



飯田　**ロックは志を低く持とうと**思って。ゲームは10万人単位である程度マスを意識したものを作って、ロックのほうは自分のためだけにやっていこうかなという漠然とした思いがありますね。最初はゲームビジネスの悪い癖が出て、ロックプロジェクトもちゃんとマーケットを意識してデザインして、こういう層に向けてみたいなことを考えていたんですよ。**ゲームじゃやらないくせに**ね（笑）。ロックだとマーケティング優先でまずここと契約しようところから考えてたんだけど、それも疲れるので10年ぐらい若返ったつもりでダサいノリでもいいかなって思ってます。最初は友だち10人でいいから、小さななかでおもしろいことやって。それをやってくことで、逆にマスとかを意識したものが頭のなかでクリアーになればいいなっていうのがありますね。いままではゲームが本職だと思っていたんで、ゲームのなかにすべてをやろうと思ってたんですね。でも**ゲームだけだと消化しきれない部分**を、アウトプットの回路をふたつに分けることによって解消してみようかなと、個人的にたくらんでいます。

インタビュアー／編集部　田原誠司、堤俊浩、村田順一
1999年10月20日目黒雅叙園にて収録

巻頭クロストーク連載
あ そ ぶ の う み そ

そ の よ ん

いいだ飯田 和敏かずとし

『アクアノートの休日』、『太陽のしっぽ』などユニークな作品で知られるゲーム作家。約3年の歳月をかけて完成した『巨人のドシン1』は64DDの特性をフルにいかした意欲作として注目を集めている。任天堂の宮本茂氏を師匠と仰ぐゲームクリエーター第2世代。1968年東京都生まれ。



64DD & ランドネット

D.D™

Randnet



セメントマッチ in ファミ通64+



12月のサービス開始を目前にして、なかなか具体的な情報が伝わってこなかったランドネット。おもしろそうではあるけれど、サービスに加入していいのかためらっているアナタ！ サービスの内容から未来の展望まで、気になる部分を根掘り葉掘り暴いてみたぞ！

ROUND 1

64DDはインターネット端末になり得るのか!?



64DDは開発当初から通信を意識したゲーム機だった。ゲーム機と通信の融合が珍しくないいま、64DDは能力を発揮できるのか?

11日から会員の募集が開始されている、64DDを使ったネットワークサービス『ランドネット』。すでに入会済みの人もいるはずだが、入会するかどうか、真剣に悩んでいる人もいると思う。実際、サービス開始が決定して以来、64DDそしてランドネットに関する情報が、ほとんど露出されなかったのだから、無理もないところだ。ランドネットのサービスを実施するために設立された株式会社ランドネットディディの話でも、この先、任天堂がスポンサーになっているTV番組でも情報の紹介やCMをひんぱんに流す予定はないという。これでは食指が伸びる人も少ないと思うので、64DDがどんなものなのかを少し解説しておこう。

サービスが開始されるのは12月1日から。11月11日に入会した人には、スタータキットとソフト2本が12月になると宅配便で届けられているはずだ。さらに来年2月、4月にソフトが2本ずつ届く。このスタータキットの中身だが、Bコースで64DD本体、メモリー拡張パック、N64モデム、ランドネットディスク、モジュラーケーブル、Aコースではこれに N64本体がつく。まずこれで、最低6本の64DD専用のゲームで遊ぶことはできるわけだ。料金は月会費制でAコース3,300円、Bコースで2,500円、2年目以降は両コースとも1,500円になる。

ここで注目すべきは、N64モデムとランドネットディスク。これらは64DDを電話回線に接続して通信機能を利用するためのコミュニケーションツールだ。約3年前に64DDの開発が発表された時点から、64DDは通信対応になるといわれていた。パソコンではない64DDという家庭用ゲーム機を使ってのインターネットへの接続、電子メールの利用、ネットワークゲームのプレイなどの遊びへの展開が、今回、ようやく実現したわけである。しかし、3年前ならいざ知らず、1999年11月現在において、通信機能を搭載した家庭用ゲーム機の存在はけっして珍しくない。例えば現時点で普及している家庭用ゲーム機で最高水準のCPU(中央円算処理装置)を持つセガのドリームキャストも通信機能を搭載。ユーザーはインター



田中vs田原 セメントマッチ

ネットへの接続料金も含めて、この価格で採算は取れるんですか?(田原)



なるべく多くの方にネットでの遊びに参加してほしいですね(田中)

田原　ネットワークサービスはどの程度完成しているんですか?

田中　12月のサービス開始の段階でブラウザーとEメールは始めますが、キャラクターの画面をアップロードしたりできるコミュニケーションキット(仮称・バックアップディスク)が出る4月までには、ほぼ完全に環境が整うと思います。

田原　ユーザーのネットへの書き込みがどんどん増えていった方が盛り上がると思うんです。キーボードの予定は?

田中　キーボードは3月に発売します。N64のコントローラポートに接続します。

田原　アクセスポイントは東京だけですが、増やしていく予定はありますか?

田中　もちろんありますが、現在いろいろなタイプの通信の会社がありますから単純にアクセスポイントを増やす形がいいのか、無線とモデムを併用して直接アクセスポイントにつなぐような形がいいのか、通信会社の選択から煮詰めてます。また、当初は、都内以外のユーザーに全国一律1分20円のアクセスコールをランドネットで用意していますので、それを使用してもらうか、ほかの割引サービスを利用していただくことになります。

田原　"掲示板"コミュニティはゲームごとに立ち上げると聞いています。12月以降に届くゲームは、それが遊べる段階になるまで立ち上げないのですか?

田中　はやく立ちあげたいと考えています。というのも、ネットを通じた新しい遊びの形を作っていくために、僕らスタッフもユーザーとコミュニケーションしないと、わからないのが本音なんです。

田原　インターネットとの接続も含めて、月額2,500円は安すぎると思うのですが、採算は取れるんですか?

田中　月々2,500円という安い価格で提供して、通信は接続無制限。64DDもゲームも一年後には差しあげるという企画ですので、ユーザーの方々にはたくさんネットワークで遊んでもらえないと我々のビジネスは成立しません。すでに最新スペックのパソコンでインターネットを楽しんでいる人には、モデムスピードが気になるでしょうが、インターネットの世界を家庭でも体験したいという初心者の方々には十分ご満足いただけると思います。

田中社長の公約

いまはアクセスポイントがひとつですが、より通信費がかからないアクセス方法を今後も広げていきます。



●ポケットボード ピュア
OL層を中心に、仕事ではなくプライベートで利用する電子メールを、一気にメジャーなものとした立役者。実勢価格が1万円前後というお手頃感と、なんといっても可愛らしいその外観が、ブームに拍車をかけた。最新型はピュアグリーンとピュアブルーのスケルトン2色。



●iMODE
インターネットを利用した電子メールのやり取りが、携帯電話だけで可能になったiモード。銀行口座の残高照会や振込み、レストランガイド.タウンページ検索、ニュース購読、着メロ入力や専用ゲームまで、ありとあらゆるサービスが受けられる。写真の機種は最新型のN501i・プリムローズ。

ネット、電子メールの活用はもちろん通信対戦などを家庭で楽しんでいる。また、任天堂が来年末に発売を予定しているドルフィンも通信機能を標準装備している家庭用ゲーム機。さらに任天堂は来年4月に携帯電話やPHSとゲームボーイを接続する専用アダプターの発売を予定、こうしたまだ見ぬハードも含めて、64DDはライバルに包囲された現状で世に出されたといってもいい。

ここで64DDがライバルに打ち勝つには、いかに魅力的なネットサービスを提供できるかがポイントとなる。ランドネットのサービスではインターネットは何時間見ようと無料、さらにメールアドレスは5つまでもらえるので、家族みんながインターネットや電子メールを楽しめる。しかし、問題となるのがアクセスポイント。サービス開始時では東京03局のみがアクセスポイントになるので、東京以外に住む人には電話料金が割高になってしまう。アクセスポイントについては今後の改善は約束されているが、マイナスポイントであることは否めない。

現在、普及している通信機器でもっとも手軽に電子メールの送受信ができるものは、1円からメールが送れるNTT DoCoMoの携帯電話iモードだろう。携帯に接続する専用機では10円でメールが送れるポケットボード、さらにインターネットや電子メールをモバイル環境で楽しめるブラウザボードも登場し、5,000万台に及ぶ携帯電話の普及と比例するように利用者が増加している。64DDのネット環境は手軽さではiモードに負け、使いやすさではパソコンには及ばない。しかし、初めてネットに挑戦するユーザーにとっては、通信費を除けばお買い得といえるのではないだろうか。

後述するがランドネットのサービスはユーザーがネットにつなぎ、"デジタルマガジン"を購読したり、"プリントメールサービス"を申し込んだり、ゲームデータをダウンロードすることで追加料金の支払いが生じるシステムである。64DDで6つのソフトを遊ぶだけなら、単純にハードとソフトを購入するより月会費の方が間違いなく安く、損はない。まだ誰もランドネットのサービスを体験していない現在では何ともいえないが、ユーザーが毎日64DDを電話回線につなぎたくなるようなサービスの提供に期待したい。



●ホームページ
ランドネットのサービス開始に先駆けて、その内容や入会方法などが書かれたオフィシャルホームページがオープンになった。URLはhttp://www.randnetdd.co.jp/。スターターキットに含まれる6本のソフトのほか、これからリリースされるソフトの最新情報も満載されているのだ。

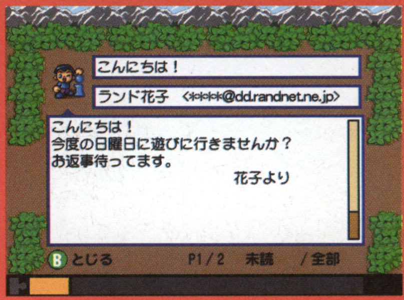
ブラウザーと電子メールソフトは標準添付

●ブラウザー
インターネットに接続するブラウザーは、N64モデムに搭載されている。64DDが手許に届くと同時にインターネットはすぐに楽しめるわけだ。インターネットに接続しても、ランドネット会員としての月会費以外の使用料はかからない。何時間接続してもただ。ただし、当然だが電話料金だけは、別途にかかる。アクセスポイントの増設などの改善が望まれるところだ。



●電子メール
電子メールを送る際のメールアドレスは、会員はもちろん家族5人まで発行される。64DDで遊ぶユーザーだけでなく、ゲームをプレイしない家族まで電子メールやインターネットを活用できるわけだ。小学校でパソコンのネットを使った授業が一部開始されている学校もあるが、N64ユーザーである小学生の中には、64DDで初めてネットを体験する子供もいるはずだ。また、家族から家族あてにメールを出すことで伝言板の役目を果たすばかりか、21世紀につながる形の家族間のコミュニケーションを作り上げる可能性もある、といったらオーバーだろうか。





ROUND 2

ゲームマシンとしての64DDの評価は何点？



PSが2,000万人のユーザーを誇るなか、10万人のユーザーを対象にする64DDは次世代ゲームとなり得るのだろうか。

64DDはN64の周辺機器であり、単独で遊べるゲーム機とは一線を画している。ユーザーのなかには、いまだに64DDを単なる記録装置と思っている人がいても不思議はない。実際64DDの特徴は、読み出し専用のROMと、書き込み可能なRAMの領域を合せ持つ記録装置だということだ。ここでいう記録装置としての機能は、プレイステーションのメモリーカードのようにゲームのセーブデータをため込むためのものではなく、ユーザーがつくりだしたゲームのデータを記録するためのものであるというのが64DDのコンセプトになっているようだ。

すでに会員の手元に届く予定の6本のソフトがラインアップされているが、それぞれのゲームの内容はレビューを参考にしてもらうとして、多くのソフトに共通する点はクリエーターから与えられたゲームをプレイするだけでなく、ユーザーが自分で作り上げて、くり返しプレイする楽しさを提案していることだろう。

そのわかりやすい例がマリオアーティストシリーズになる。『ペイントスタジオ』は本格的なCGの作成、『タレントスタジオ』はCGアニメーションの作成を楽しむゲームであり、付属のキャプチャーカセットを使ってビデオカメラやビデオ、TVの映像を取り込むことも可能だ。『ポリゴンスタジオ』はよりマニアックになり、3Dモデルを作成するゲーム。これらマリオアーティストシリーズでつくった作品は、絵はがき、シール、メールスタンプに利用できる一部有料の"プリントサービス"に対応している上に、コミュニケーションキットが届く来年4月からは、ランドネットに自分の作品をアップロードして発表できるようにもなる。しかし、こうしたソフトはゲームというより製作ツールのイメージが強く、はたしてN64ユーザーが素直に受け入れるかは疑問だが、ランドネットが目指すゲームの新しい遊び方はネットによる作品の発表と新しいゲームデータのダウンロードが占め



ドルフィンとは共存していくんでしょうか？（田原）

田中vs田原 セメントマッチ



ネットで遊ぶということでは64DDが基礎になると思います（田中）

田原　ゲームマシンとして、通信対戦に期待するユーザーも多いと思います。任天堂の山内社長は「顔の見えない人とゲームをやってなにが楽しいのかわからない」とおっしゃってますが、ランドネットディディとしてはどうですか？

田中　通信対戦に興味がないといったら、ウソになります。しかし、ランドネットディディとしては、ネットを使った遊びというのは、コミュニケーションや作品発表の場を提供することから始めたいと思います。

田原　そこで、ソフトのラインアップなんですが、『マリオアーティストシリーズ』はゲームボーイのポケットカメラのおもちゃとしての楽しさがわかるような、濃いユーザー以外は楽しみきれないんじゃないかと思うんです。

田中　もともと、あのシリーズはゲームとゲームを融合させるコミュニケーションがテーマですから。

田原　そのコミュニケーションの方法ですが、例えばお父さんが子供をビデオに撮って、その顔をキャプチャーしてゲームのキャラクターにしてあげるような、アットホームパパとしての家族のコミュニケーションも提案できると思うんです。

田中　まったくおっしゃるとおりですね。デパートの屋上のゲームで親子で遊ぶみたいなコミュニケーションに近いですかね。僕らとしては、ゲームのことを子供が親に教えてあげて、ネットの方は親が子供に教えてあげるという形の家族のコミュニケーションは提案しようと思っていました。ネットを使ったゲームの配信では、まず最初にライセンス関係を調整したうえで、ファミコンのソフトの復刻を検討しています。

田原　来年発売予定のドルフィンもネットに対応したゲームマシンです。64DDと共存していくんでしょうか、色分けして考えた方がいいんでしょうか？

田中　ネットで遊ぶということでは、ここが基礎だと思っています。現実には何も決まっていないんですが……。ランドネットがうまくいけば、ドルフィンのネットワークも64DDと融合させる方法を、任天堂も考えてくれると思うんですけれど。

田中社長の公約

近々、ファミコン時代のソフトの復刻版の書き換えサービスをスタートさせます。

提供される6本のソフトを、田原誠司がするどくレビューする



スタータキットに含まれる6本のソフトを、本誌編集長であり、週刊ファミ通のクロスレビューアーでもある田原誠司がレビューする。大容量のデータを記録でき、通信機能にも対応する64DDの特性は、どんなふうにソフトに活かされているのか。プレイヤーが積極的に参加するタイプのゲームは、どんな仕上がりを見せているのか。それぞれが個性を持った6本のソフトの主張を、ここにまとめてみた。

1999年12月お届け

●巨人のドシン1
遊んでいるときの心地よさ、そしてゲーム中の青空と夕陽の印象の強さでは歴史に残ると思う。ただ漫然と遊ぶもよし、哲学的な意味を読みとるもよし。なんだか64DDじたいの存在と似ている。いろんな人に遊んでもらって感想を聞きたくなるゲームだ。



●マリオアーティスト　ペイントスタジオ
ぬり絵から3Dまで、描き手のやる気しだいではかなりのポテンシャルを発揮する道具。今回は試せなかったが、はやくキャプチャーカセットと組み合わせて遊んでみたいと思わせる魅力がある。作品の発表・交換の場の整備がいつになるか、注目！

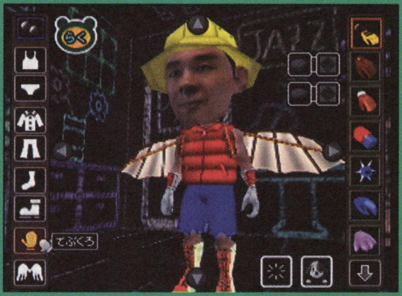


2000年2月お届け

●シムシティー64
『シムシティー』の正常進化版。なによりうれしいのは、自分の作った街のなかを歩けること。『ペイントスタジオ』で作ったキャラクターを読み込むこともできる。ゲーム本編の足腰もしっかりしているから、腰をすえて遊べる。DDらしい1本といえる。



●マリオアーティスト　タレントスタジオ
これはまさしく怪作です。ここまで真剣におちゃらけたソフトって、任天堂史上初かもしれない。それだけにセンスの合わない人には毛嫌いされる危険性もあります。私はあまりにバカらしくて好きだけど。こんな問題作が出せるところがDDの良さかも。

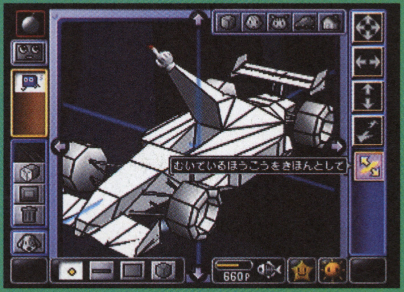


2000年4月お届け

●F-ZERO X エクスパンションキット
既存のゲームに新しい遊びかたをプラスして"拡張する"試みの第1弾。新規に追加されたコースやマシンを楽しむ受動的な遊びかたも、オリジナルコースとマシンをエディットするという楽しみかたも。エディットには描画ソフトをいじるような妙味あり。



●マリオアーティスト　ポリゴンスタジオ
6本中これだけはサンプルディスクの準備ができていなかったため、レビューできませんでした。積木遊び、それもテレビゲームというジャンルでしかできない積木遊びのようソフトだといいなあ、と期待しています。操作系が簡単だとなおいいなあ。



る比重が大きい。これが自分の手でつくり、くり返し遊べるソフトのポイントであり、64DDの通信に対応した記録装置としての機能が発揮されるわけだ。

しかしユーザーにとってゲームマシンの魅力は、遊べるソフトの魅力であるのは事実。すでにファンの支持を集めている『巨人のドシン1』のような強力なソフトが今後、どれだけ登場するかがユーザーにとって、もっとも気になるところだ。『井出洋介の麻雀塾』、『日本プロゴルフツアー64』、そして話題作といわれる『現代大戦略』が来年、春までに販売されることが決定している。しかし64DDとともに登場を長く期待された『ウォール街』は現時点では発売日は未定。64DDユーザーとなったあかつきには、なんとしてもプレイしたい『ゼルダDD』に関しても同様の現状だ。いずれも64DDのキラーソフトに成りうるものだけに、なんとも歯がゆく感じてしまう。

新作ソフトの販売は、ランドネット会員専用のホームページで紹介されたものの中からを注文する形をとるので、新作情報を知るためにもユーザーは必然的に64DDをネットにつなぐことになる。となるとソフトの充実とともに、どれだけランドネットがネット上でおもしろい遊びを提供できるかが、ゲーム機・64DDの未来を決定づけることになるはずだ。

ズバリ、ランドネットディディは買いなのか!?

ROUND 3



12月1日まで64DDの実体はわからない。かつて期待の星ともいわれた64DDは、新しい遊びを提案できるのか？

まずひとつの結論を出そう。すでに手元に入ることが確約されている64DD専用の6本のソフトで遊びたくて仕方がない人はランドネット会員になって絶対、損はない。『巨人のドシン1』を心待ちにしていた人は、きっとすでに入会していると思う。そして、自分はこれからも長くN64で遊び続けていきたいと考える人は、64DDを手元に置いた方が間違いなく遊びの幅が広がるはずだ。

本来ならここに任天堂の大ファンの人も加えたいところだが、現在のN64ユーザーのなかには、来年末に登場するドルフィンの購入を予定している人も多いはずだ。ドルフィンのハードとしての実力を目の当たりにしたユーザーはまだいない上に、今後ラインアップされるソフトのタイトルも未定であるが、どうひいき目に見ても、家庭用ゲーム機として64DDがドルフィン以上の威力を発揮するとは思えない。たとえ64DDを持っていても、ドルフィン購入後は使うことがなくなってしまう可能性も否めないのだ。さらに来年3月には、ドルフィンに先駆けてほぼ同様のゲーム機としてのスペックを持つPS2も登場する。64DDは通信と家庭用ゲーム機の融合というだけでは、必ずしも新しいハードの魅力にはなり得ないだろう。こうした四面楚歌ともいえる状況で、64DDはユーザーに何をアピールするべきなのだろうか。

多くのユーザーも気になったはずだが、今回の会員募集は10万人限定である。単純に考えれば、すでに生産済みの10万台の64DDに合わせた10万人ととらえても不思議はない。しかしランドネットディディはあくまで、それを否定する。二次募集の予定もかなり明確になっているようだ。その上で一次会員の10万人はランドネットをともに作り上げる創設者であるとランドネットディディは明言した。興味深い点は、ランドネットディディが示唆するランドネットのコンセプトがコミュニケーションであることだ。それはマリオアーティストで作ったCGを『シムシティ64』に登場させるといったゲーム間のコミュニケーションもあるが、むしろユーザーどうしのネットを通じてのコミュニケーションに重きを置いているようだ。



一次会員になることの特典はありますか？（田原）

田中vs田原 セメントマッチ



経済的利益を望めるようなサービスを考えています（田中）

田原　正直ランドネット自体が、すでに任天堂が生産してしまった10万台の64DDを何とかするための敗戦処理のための存在かも知れないと思ってました。

田中　スペースワールドを境にそういう質問を受けなくなりました。むしろ、そのぐらいに思われたほうが思いきったことができる。**味方が少ない強み**ですか。

田原　もともと64DDというのは任天堂の期待の星であり、僕らもものすごく期待していたんですよ。ところが、その期待を今回発表された64DDのサービスのあいだにギャップを感じるんですね。そこで、いちユーザーとして、本当に会員になったほうがいいのかを、お聞きしたいんです。

田中　まずは会員になってもらって、**その人たちにランドネットを作り上げてもらいたい**と考えています。こういうサービスが欲しいんだという声を、可能なかぎり活かして充実させていきます。

田原　会員は10万人で打ちきりではないんですね。となると最初の10万人にどれだけの夢や特典を提供できるかが重要ですね。

田中　次回募集の詳細は未定ですが、単純なところでは料金が高くなる予定です。**最初の会員はランドネットの創設者**と思ってますから、経済的な利益も望めるような特典はつけたいと思っています。年明けには二次募集をしますし、三次募集は『ゼルダ』の発売にあわせた時期でしょうか。

田原　会員がプライドを持てるようなサービスも欲しいですね。初回の10万人のメールアドレスは特別なものにするとか。

田中　アドレスにDDの二文字をつけようと思ったんですよ。そうした本人にしかわからないサービスは必要ですね。

田原　カード決済はものすごくまっとうな方法だと思いますが、子供が自分だけの意思でサービスに加入することはできなくなってしまいますね。

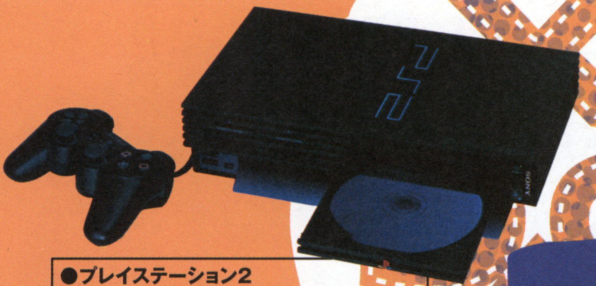
田中　ユーザーからの要望がすごく多かったので、**急遽、銀行や郵便局の口座からの引き落としもできるようにしました**。でも、決済システムを変更する必要があるので、クレジットカード以外のユーザーへのサービス開始（ハード、ソフトのお届け）は来年春になります。12月下旬から、銀行、郵便局口座引き落とし用の仮申込書を店舗などで配布します。

田中社長の公約

会員の人たちの望むサービスを、可能なかぎり取り入れるランドネットを作ります。



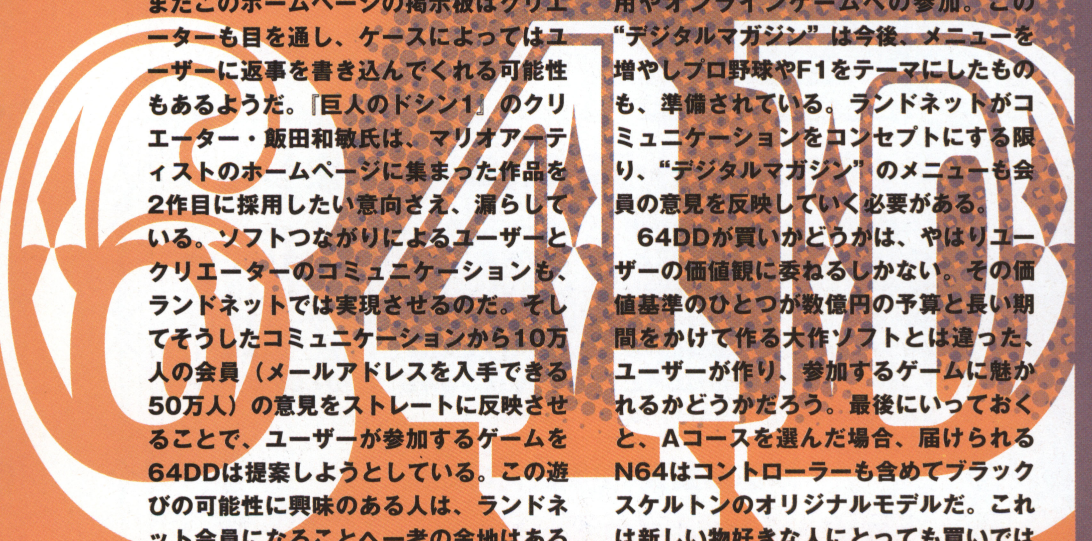
●ドリームキャスト
次世代マシンとしては先陣をきって発売された。ソフトの供給メディアはGD-ROMと呼ばれる、従来のCDよりも記憶要領が大幅にアップしたもの。本体に通信モデムが内蔵され、電子メールやウェブブラウザー、そして『セガ・ラリー』のような通信対戦ゲームを楽しむことができる。



●プレイステーション2
2000年3月に発売が決定。メディアがDVDとなり、映画などのソフトを再生するプレイヤー機能が内蔵されることもあきらかになった。通信機能がサポートされ、従来のプレイステーションのゲームを楽しめる完全上位互換性を保つなど、次世代マシンでもっとも注目を集めている。



●ドルフィン
2000年のクリスマスに全世界で同時に発売されるとアナウンスされた、任天堂の次世代マシン。DVDを内蔵し、ネットワーク機能にも対応。マシンの心臓部となるCPUを、IBMと共同開発することで大きな話題をまいた。詳細は一切不明だが、任天堂ファンならずとも気になる存在だ。



6本のソフトは供給されると同時に、ランドネットにそれぞれのホームページが立ち上げられる。ユーザーはそこに書き込みをしたり、作ったデータをアップロードさせて参加するわけだが、そうしたソフトつながりからユーザーどうしの輪を広げられることは、魅力的なことだ。またこのホームページの掲示板はクリエーターも目を通し、ケースによってはユーザーに返事を書き込んでくれる可能性もあるようだ。『巨人のドシン1』のクリエーター・飯田和敏氏は、マリオアーティストのホームページに集まった作品を2作目に採用したい意向さえ、漏らしている。ソフトつながりによるユーザーとクリエーターのコミュニケーションも、ランドネットでは実現させるのだ。そしてそうしたコミュニケーションから10万人の会員（メールアドレスを入手できる50万人）の意見をストレートに反映させることで、ユーザーが参加するゲームを64DDは提案しようとしている。この遊びの可能性に興味のある人は、ランドネット会員になることへ一考の余地はあるだろう。

ランドネットが文字通りネットを使ったサービスを提供することが目的であるなら、ゲーム以外のオリジナルサービスは、どの程度のものを用意しているのだろうか。12月の時点では『じゃまーる』による会員どうしの“売ります、買います情報”が完全な形で利用できる。さらに一部有料の“デジタルマガジン”の『マイ競馬マガジン』による競馬情報の利用やオンラインゲームへの参加。この“デジタルマガジン”は今後、メニューを増やしプロ野球やF1をテーマにしたものも、準備されている。ランドネットがコミュニケーションをコンセプトにする限り、“デジタルマガジン”のメニューも会員の意見を反映していく必要がある。

64DDが買いかどうかは、やはりユーザーの価値観に委ねるしかない。その価値基準のひとつが数億円の予算と長い期間をかけて作る大作ソフトとは違った、ユーザーが作り、参加するゲームに魅かれるかどうかだろう。最後にいっておくと、Aコースを選んだ場合、届けられるN64はコントローラーも含めてブラックスケルトンのオリジナルモデルだ。これは新しい物好きな人にとっても買いではないだろうか。

今後リリース予定のソフト&サービス

●日本プロゴルフツアー64（仮）
プロテストやシード権獲得などを経て、プロツアーで賞金王になることを目指すソフト。3Dスティックの操作感はバツグン！



●現代大戦略 Altimate War
マス目のない自由な移動システムや、臨場感あるムービーなど、これまで以上にリアルになった『大戦略』。思考性も高いぞ。



●井出洋介の麻雀塾
入門者から上級者まで、誰もがレベルに応じて麻雀を楽しめる。プロ雀士たちによる“牌譜研究”は、一見の価値ありなのだ。



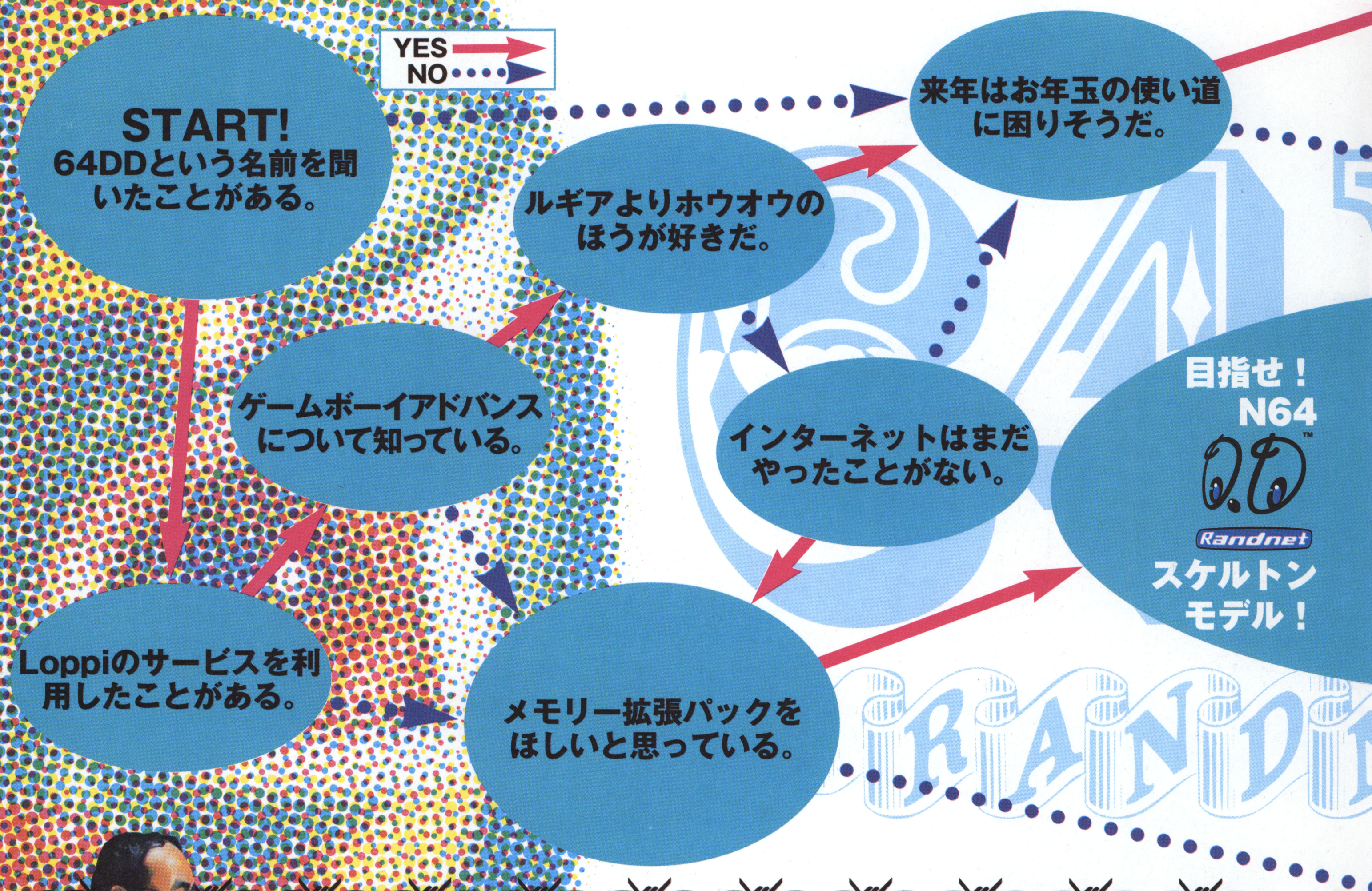
●デジタルマガジン
最新の競馬ニュースを配信するだけでなく、架空の馬主ゲームに参加して自分の好きな馬を応援したり、レース予想大会に参加するなんて企画も準備中。2000年以降に順次その数が増えていくという。本文にも書かれているように、会員の意見で、新しいデジタルマガジンが創刊されるかも。



FINAL ROUND

64DDへと至る、はてしなくも長く険しい道

64DDを買おうか、買うまいか、まだ悩んでいるキミ。下の質問にYES、NOで答えて欲しい。ランドネットにたどり着いたら予約だ!?





ランドネットディディが本気ということは理解しました

ここ数年、任天堂ファンは64DDに夢を見続けてきた。64DDとドッキングすることによってN64は完成する。そして、ゲームは変わる……。そんな想いを胸に抱きながら、64DDの登場を待ち続けてきた。

しかし64DDの発売は何度も延期され、この夏には次世代機・ドルフィンが発表された。64DDはこのまま幻に終わるのか、という不安が広がったとき、ランドネットディディによるサービス開始が発表された。私は、夢の続きが見られると安心したが、その反面、現実的な問題点も明らかになってきた。

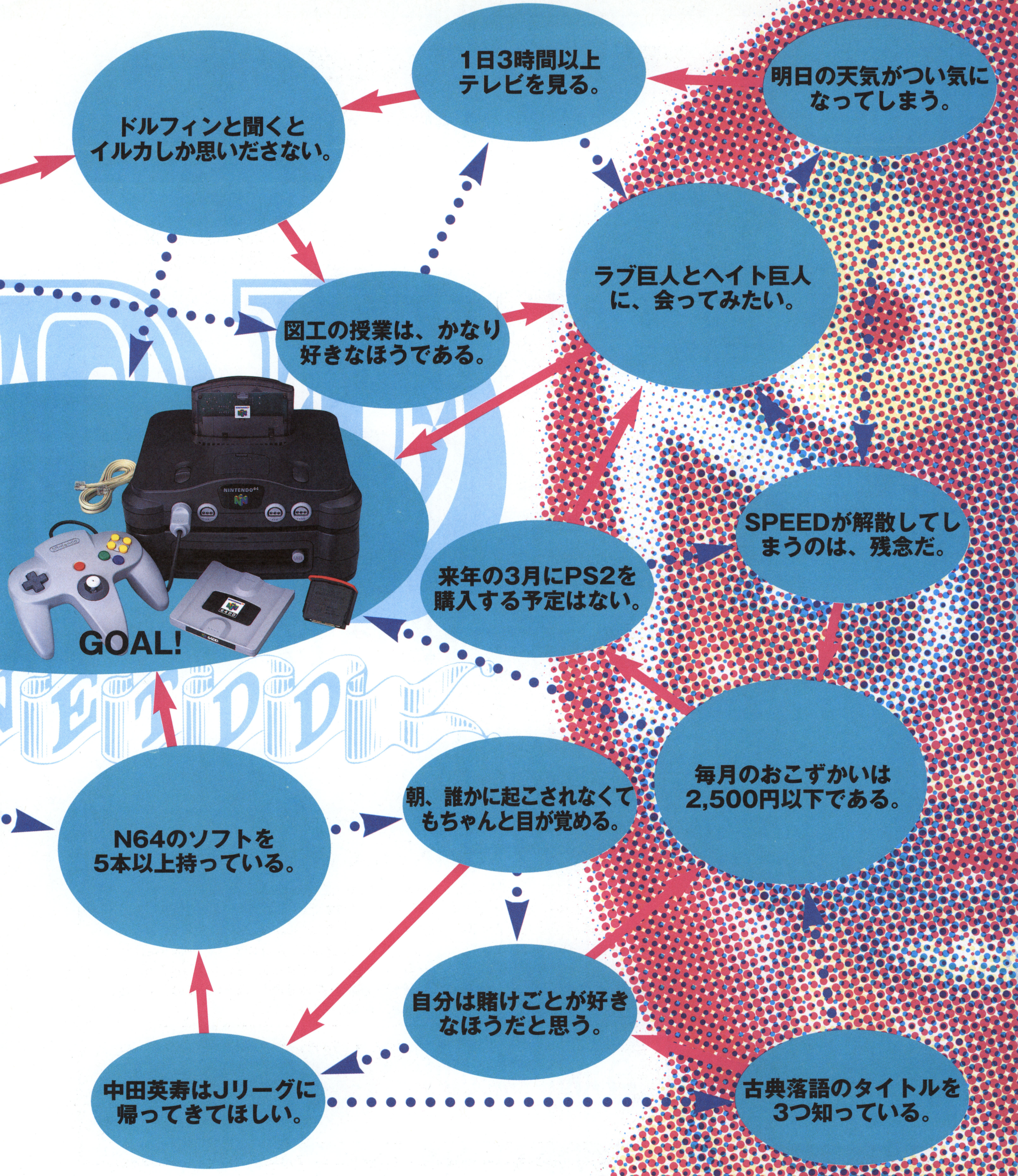
サービスを開始する時点ですべてのメニューやサポート体制が整っていないことやサードパーティーのサポート体制が十分でないこと、そして経営面からみれば今後の道のりは決して平坦ではないこと。

それでもランドネットディディは現実に一歩を踏み出す。田中社長は“撤退戦ではない”と言った。“会員になってくれた人たちといっしょにサービスを作っていく”とも。

この言葉に対して“甘い”と言う人がいるかもしれない。しかし、私はこの言葉を信じたいし、乗ってみようと思う。ゲームを変えるという壮大な実験に、会員という当事者として関わってみるのも、またひとつのゲームといえるだろう。

本誌編集長・田原誠司の結論

供給されたソフトで遊ぶことだけがゲームではないと思うなら参加すべし！


1日3時間以上
テレビを見る。
明日の天気がつい気に
なってしまう。
ドルフィンと聞くと
イルカしか思いださない。
ラブ巨人とヘイト巨人
に、会ってみたい。
図工の授業は、かなり
好きなほうである。
NINTENDO64
GOAL!
SPEEDが解散してし
まうのは、残念だ。
来年の3月にPS2を
購入する予定はない。
毎月のおこずかいは
2,500円以下である。
N64のソフトを
5本以上持っている。
朝、誰かに起こされなくて
もちゃんと目が覚める。
自分は賭けごとが好き
なほうだと思う。
中田英寿はJリーグに
帰ってきてほしい。
古典落語のタイトルを
3つ知っている。

Randnet

先着10万人だけの特権

ランドネットは
会員制

月々2,500円!

N64+64DDで

友だちに差をつけよう!



ランドネットのN64は
なんとクリアブラックの
限定カラーだ!

NINTENDO64がついても
月々3,300円

ランドネットには、この2つのコースがあります。（いずれもゲームソフト6本付、プロバイダー費用込）
Aコース（月会費3,300円）：64DD、モデム、メモリー拡張パック、ランドネットディスク、モジュラーケーブル、N64本体、ケーブル
Bコース（月会費2,500円）：64DD、モデム、メモリー拡張パック、ランドネットディスク、モジュラーケーブル　※N64は含まれません。

11月11日
ランドネット
会員募集
開始!



ランドネットの会員になると、月々2,500円で
64DDとゲーム6本がもらえて、
ネットサービスも使い放題!

※2年目以降の月会費はA、B両コースとも1,500円となります。
※送料は初回請求時のみ別途1,500円を承ります。
※お申込みが10万人を超えた場合は、サービス開始をお待ち頂く形となります。
※表示価格には、全て消費税が含まれておりません。消費税は別途頂戴いたします。
N と NINTENDO64 および 64DD は任天堂の商標です。

詳しくは次のページで!

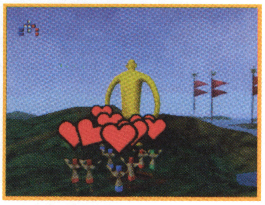
Randnet

GAME
ネットワークを使った新しい遊びが満載の6タイトルがついてくる!

これが人類未体験の快感だ!

大きくなって ドシン!ドシン!

巨人のドシン1



南海の孤島に突如あらわれた謎の巨人、ドシン。住民たちの愛と憎しみを糧にどんどん巨大化して、自由自在に地面をアゲ・サゲしよう。目指せ!ゲーム史上最大のキャラ!

64DDで進化を遂げた2つの名作!

シムシティー64 SIMCITY64



プレイヤーが市長になり街を創る、都市育成シミュレーション「シムシティー」の最新版の登場だ。3Dになったリアルな建物や、自由に回転できるカメラアングルなど、面白さ超パワーアップ!街のなかを歩くこともできるぞ!

F-ZERO X エクスパンション キット EXPANSION KIT



興奮のレースを楽しませてくれたあの「F-ZERO X」に、オリジナルコースや自分だけのマシンをつくる新機能が追加されたぞ。また、新しい最強マシンと難易度の高い新コースのおまけ付き。最高に熱いレースがキミを待っている!

『マリオアーティスト』があれば、君も一流クリエイター!

マリオアーティストシリーズの3タイトルは、作品の交換が自由自在!たとえば、ペイントスタジオで作ったイラストを、タレントスタジオで作ったキャラクターのTシャツの絵柄にもできるぞ!

誰でもカンタンお絵描き!

マリオアーティスト® ペイントスタジオ



マウスでお絵描きできるのが、このソフト。簡単操作で本格的な作品をつくることができるんだ。ペンや色の種類もたくさんあるし、マリオやゼルダなど人気キャラクターの素材もたくさん用意されてるぞ!

アイドルだってつくれちゃう!

マリオアーティスト® タレントスタジオ



目、鼻、口などの顔のパーツや表情、さらに衣装や小物などを組み合わせて自分だけのタレントをつくっちゃおう。つくったタレントは自由に動かしたりオリジナルムービーにしたりもできるぞ!

気分はゲームクリエイター!

マリオアーティスト® ポリゴンスタジオ



あこがれのゲームクリエイター気分で、ポリゴンを使った3Dモデルがつくれちゃう。できた作品は鑑賞したり、自由に動かせるぞ。初心者にも優しいモードもあるから誰でも作品にトライできるね!

※画面は全て開発中のものです。

12月サービス開始！

ランドネットだけのネットサービスが充実。もちろんメールやインターネットも使い放題！

NET WORK

ゲームの世界が広がるよ！

コミュニティ
各ゲームのホームページで最新情報をゲット！ゲームファン同士で情報交換したり、自分の作品をコンテストに出展したり、憧れのゲームクリエイターと会話ができるかも！

プリントサービス
「マリオアーティスト」で作った自分の作品を、絵ハガキやシールにすることもできるようになるぞ！

ゲームデータの追加
新しいマップやコース、アイテムなどのデータをダウンロードすればクリアしたゲームも、また遊べる！

インターネット
大好きなアイドルのことから勉強に役立つ資料まで情報満載のホームページを観ることができるよ！

デジタルマガジン
競馬、F-1、野球などの最新情報がゲットできるうえにゲームにも参加できちゃう新しいタイプの情報マガジン！

電子メール
なんと5つもアドレスがもらえちゃうから、家族ひとりひとりがメールを楽しめちゃう！

GETモール
64DDの新作タイトルや周辺機器、またはゲーム関連のグッズなどを買うことができるよ！

（一部有料）

入会申込受付期間
11/11(木)
▼
2000年 1/11(火)

もっと知りたいキミは！「入会パンフレット」をゲットしよう！

Randnet

このマークのあるお店で入会パンフレットをゲット！

GMS　：イトーヨーカ堂、ジャスコ、ダイエー
郊外型玩具店　：トイザらス、ハローマック
TVゲーム専門店　：カメレオンクラブ、TVパニック、わんぱくこぞう
家電量販店　：石丸電気、エイデン、さくらや、サトームセン、上新電機 ディスクピア/キッズランド、ソフマップ、ニノミヤ、ビックカメラ、ヤマギワ、ヨドバシカメラ、ラオックス
アンテナショップ　：bit TOUR's　など（取扱店舗は今後も増える場合があります。）

※一部入会申込を受付けていない店舗もございます。

●お店に申込書を持っていけば即、入会手続きができるぞ！

お近くのローソンの「Loppi」で入会申込ができるぞ！

「GAME Loppi」11月号にも詳しい情報が掲載されているよ！

他にもこんな方法もあるよ！
●24時間資料請求ダイヤル（音声応答）・・・東京:03-5972-6065　大阪:06-6306-9235
●ランドネットDDオフィシャルホームページ・・・http://www.randnetdd.co.jp/

株式会社 ランドネットディディ
お申し込みに関するお問合わせは・・・入会申込センター:0570-025064（レッツゴーロクヨン）　受付時間:月～金 10:00～18:00（祝祭日除く）

新作ゲーム徹底紹介
カードヒーロー
©1999.NINTENDO ※画面は、すべて開発中のものです。
任天堂
2000年春発売
価格未定

『カードヒーロー』がつまらなかったら ファミ通64+を二度と読まないでください

ひとりのゲームファンとして、私はつねに楽しいゲームを探してきた。「いままで見たことのないような楽しさをもったゲームで遊びたい」と望む反面で、「楽しかったあのゲームの続編が遊びたい」とも願ってきた。贅沢で矛盾した願いだとは知りながら、望み続けてきた。

2000年春。私の望みをかなえてくれるゲームが発売される。『カードヒーロー』という、ちょっと地味めなタイトルのゲームがそれだ。楽しい! おもしろい! どのゲームのマネでもない、新鮮な楽しさがある。その一方で、多くの名作ゲームの「楽しさの魂」が凝縮されている。まるで魔法のようなゲームである。

かつて、名作ゲームのシステムやアイデアの「いいとこ取り」をしたゲームはたくさんあった。しかし「いいとこ取り」は公約数のようなもので、決してオリジナルを越える大きさにはならない。ところが『カードヒーロー』はマネやいいとこ取りではなく、多くの名作ゲームの本質的な「楽しさの魂」を受け継いでいる。いわば名作ゲームの公倍数のような楽しさがある。この楽しさ、私が保証する。『カードヒーロー』が発売されたとき、「ゲームが好きでよかった」と実感させてくれるはずだ。

ファミ通64+編集長　田原誠司

ゼルダの伝説 時のオカリナ



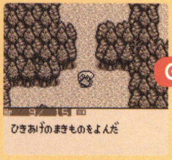
N64

楽しさはゲームの外にあるんだ

ゲームを作るのはクリエイター、遊ぶのはプレイヤー。どちらが主役かといえばプレイヤーのはずだ。この点を重視して作り込まれたゲームには共通の特徴がある。コントローラーを手にしていない時間まで楽しくなるのだ。だから『ゼルダ』の話をすることはとても楽しい。『カードヒーロー』のプレイ時間以外の楽しさも◎だ。

★★★★★ 1998年11月21日発売　6,800円

風来のシレンGB~月影村の魔物~



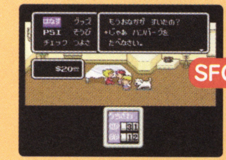
GB

1000回遊んでもぜんぜん飽きない

一度クリアーしたらさよなら、というゲームが増えているなか、『シレン』の楽しさの持続性は光り輝いている。ゲームの骨格、つまりシステムがしっかりしているから、何度遊んでも飽きるどころか、遊ぶたびに新しい発見があるのだ。『カードヒーロー』も、1000回遊べる。1000時間以上遊んでも新しい発見がある。注目すべし!

★★★★★ 1996年11月21日発売　3,900円

マザー2 ギーグの逆襲



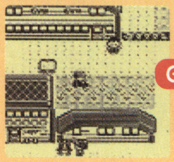
SFC

セリフが生きてる、言葉が踊る

『マザー』を遊ぶときは、ほかのRPGと比べて主人公のネーミングに気をつかうって人、多いと思う。これは、『マザー』シリーズのゲーム中の言葉の使われかたのレベルが高いことの証拠だ。言葉をより楽しむために、ネーミングにも凝るわけだ。『カードヒーロー』はRPGではないけれど、言葉に対する作者のこだわりは並じゃないぞ。

★★★★★ 1994年8月27日発売　9,800円

ポケットモンスター赤・緑



GB

友だち100人できるかな?

『ポケモン』のライバルトレーナーたちは、単なる敵キャラクターではない。ポケモンたちも、バトル用の道具でもコレクション用のアイテムでもない。みんな、血がかよっているのだ。これは、ゲーム中の世界観が上手に確立されているから感じられること。『カードヒーロー』でも、遊びながら友だちが増えていく感覚が味わえる。

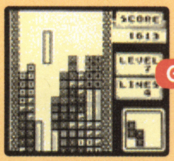
★★★★★ 1996年2月27日発売　3,900円



カード ヒーロー誕生

最小公倍数のゲーム

テトリス



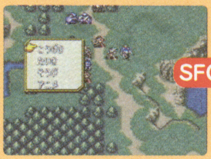
GB

ゲームボーイならではの楽しみ

『テトリス』はじつに多くのゲームマシンに移植されているが、ゲームボーイ版こそがベストだといえる。どこでも遊べる携帯性、そして通信対戦の楽しさがその理由だ。ゲームボーイが持つこのふたつの利点は『カードヒーロー』でも最大限に活用されている。さらに、通信によるカードのトレードの楽しさも加わって、死角なし。

★★★★★ 1989年6月14日発売 2,500円

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜



SFC

脳に汗をかく戦略性

個々のキャラクターの戦闘力、陣形そして戦いの手順。『ファイアーエムブレム』は、本気で知恵を絞ることの快感を教えてくれた。『カードヒーロー』のバトルにも、思いっきり頭を使ってぶつかるだけの価値がある。脳に汗をかいたぶんだけ強くなれる。しかし、必勝の作戦はない。このバランスがじつに絶妙なのである。

★★★★★ 1996年5月14日発売 7,500円

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…



SFC

ゲーム作りの教科書のような

『ドラクエ』シリーズのなかでも『Ⅲ』が高く評価される理由は、そのゲームバランスにある。行動範囲の広がりかたや与えられるヒントの適切さ、敵の強さのグラデーション、そしてストーリーの奥行き。操作系統の練り込みも含めて、まさにゲーム作りの教科書のようだ。『カードヒーロー』にも、“プロを唸らせる”うまさがある。

★★★★★ 1996年12月6日発売 8,700円

トレード＆バトル カードヒーロー CARD HERO



『カードヒーロー』産みの親 坂本賀勇 独占インタビュー

**ファミコン時代から約15年。
ゲームが"好き"な者なら唸らずにいられない秀作を
一貫して制作し続けてきた男、坂本賀勇氏と
氏が満を持して放つ傑作『カードヒーロー』の魅力に迫る
ロングインタビューをここにお届けする。**

――坂本さんの作品リストを事前に頂いたのですけども、ある意味一貫性がないというか、メインでやられたのが、『レッキングクルー[*1]』と『バルーンファイト[*2]』。

坂本　そうです、そうです。

――で、『中山美穂のときめきハイスクール[*3]』に、『ファミ探シリーズ[*4]』がリメイク合わせて3作品。で、『X[*5]』がまた全然違うやつ。『X』ってなんでゲームボーイの書き換えに入ってないんですかね。

坂本　売れなかったからじゃないですかね。

――だからこそ入れなきゃいけないと思うんですけどね。『スーパーメトロイド[*6]』があって『カードヒーロー[*7]』が2000年の発売予定。共通点を探すのがすごく難しくて……。

坂本　会社に入った当初は、当時の横井部長[*8]から"こういうゲームをつくりなさい"といわれて考えていく形が多かったですね。自分から企画してというのは『カエル[*9]』かなって思ってるんですよ。

――なんで任天堂に入っちゃったんですか？(笑)

坂本　僕、大阪芸大[*10]という学校出てまして、最初はやはりデザイナーとかイラストレーターとか、横文字商売的な職業に憧れて入学したんです。途中から、映像とかの方が自分には向いてたんじゃないだろうかとは思いながらも、とりあえず卒業しようとデザインの方向でやってたときに、任天堂が募集してたんですよ、デザイナーを。

僕は子供の頃すごい任天堂が好きで、任天堂が提供している番組をコマーシャルが見たいために見てた人間なんですよ。ふつうはあまり真剣に作らないようなものを真剣に作って売ってるところが好きで、"また変なもの作ったこの会社"とか思いながらずっと憧れてたんですよ。それが、たまたま自分が就職を考えるときにゲーム&ウォッチ[*11]が売れていて、デザイナーが必要になったっていうことで応募したんです。

――子供の頃好きだったというと、光線銃とか？

坂本　光線銃[*12]もそうですけど、やっぱり最初はウルトラハンド[*13]ですね。母親といっしょにおばあちゃんの家にいって2階から隣の柿をとったり(笑)。いまでも明確に覚えてるんですけど、幼稚園のときにディズニートランプを持っていて、パッケージが紫色のテレビをモチーフにしたブラウン管の部分が透明な、でも縦長の変なテレビなんです。紫の変わったような色やなぁとか思ってたら、会社入ってから、"あ、社長は紫が好きなんだな"と(笑)。ほかのおもちゃ屋さんにはない、なんか変わったこの楽しい部分を任天堂に感じてましたね。

――入社されていきなり横井さんの部隊に？

坂本　そうです、面接も一応。

――入社が80年で、『レッキングクルー』が85年。その間は何をしてました？

坂本　僕が入った頃はゲーム&ウォッチのマルチスクリーンが発売される直前なんですよ。そこで僕の初仕事は『ドンキーコング』の樽とクレーンのデザイン。嬉しかったですねぇ。その当時の上司に"こう描くと回って転がってるように見えるやろ"といわれて、すごい感心した記憶があります。

――どちらかというとやっぱりデザイナーというか、絵描きさんだった？

坂本　でもね、本当は僕は絵が下手なんですよ。大学もすごい苦労しましたし、会社に入ってからもいつばれるかと思って(笑)ビクビクしてて。そんときにたまたま、テレビゲームのドット画のお手伝いを宮本さんから承りまして、そこでちょっとごまかせたというか。当時はドット画を描くのに、そんなにすごい画力がいらなかったので、自分の描ける範囲でできました。

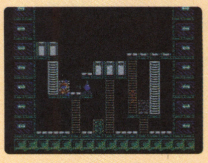
坂本賀勇(さかもと.よしお)全作品リスト

1985年	FC	レッキングクルー
1985年	FC	バルーンファイト
1986年	NES	ガムシュー(USAのみ)
1986年	Disc	メトロイド
1986年	Disc	パルテナの鏡
1987年	Disc	中山美穂のトキメキハイスクール
1988年	Disc	ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者
1989年	Disc	ファミコン探偵倶楽部 PART II／うしろに立つ少女
1990年	GB	バルーンキッズ(USAのみ)
1992年	GB	X
1992年	GB	カエルの為に鐘は鳴る
1994年	SFC	スーパーメトロイド
1998年	SFC	ファミコン探偵倶楽部 PART II／うしろに立つ少女(リメイク)
2000年	GB	カードヒーロー

トレード&バトル カードヒーロー CARD HERO

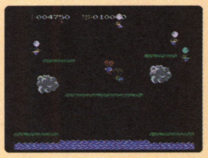
***1 レッキングクルー**

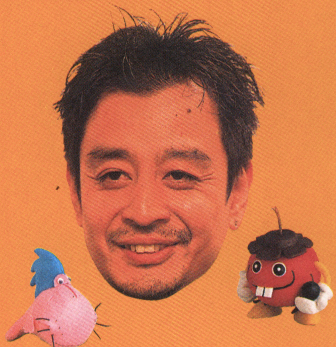
'85年6月18日発売のアクションゲーム。プレイヤーの操るマリオが敵を避けながら、ビルの解体作業に勤しむ。



***2 バルーンファイト**

'85年11月15日発売。風船を背負って空飛ぶ主人公が、同じように風船にぶら下がった敵とつつき合いをする。





『カードヒーロー』が挿さっているゲームボーイは僕の宝物です

自分が楽しいなと思うことをいかにして楽しんでもらうか

――『カードヒーロー』を遊ばせていただいて、まず最初に驚いたのが言葉だったんですよ。なんて細かいところまで気を使ってるんだろうって。言葉に関するお仕事をゲームでやられたのは最初は？

坂本　最初は、『中山美穂』かもしれないですね、『ファミコン探偵倶楽部』がちょっとかぶってたんですけども、やっぱり『ときめきハイスクール』だったと思います。

――中山美穂の気持ちになったんですか？

坂本　なりましたね（笑）。いろいろと資料を集めたり、ドラマ見たりしました。

――『カードヒーロー』が立ち上がるまでの経緯を教えてもらえますか。

坂本　3年程前なんですけれども、ゲームボーイでゲーム作りたいなと思ってました。『ポケモン』[14]に刺激された部分もあるんですが、ゲームらしい手触りを持ったものを作ってみたいと思っていたんです。『マジック・ザ・ギャザリング[15]』が流行ってて、何かみんな楽しそうなんですよ。もちろんゲーム自体も楽しいんでしょうけれども、それに関わってること自体が楽しいみたいなんです。そういう感じをゲームでなんとか表現する方法はないかなと思って、カードゲームって意外とそういうのに向いているのかもしれないかなと思ったんですよ。

――ご自分でも『マジック・ザ・ギャザリング』をプレイしましたか？

坂本　そうですね、けっこうやりました。ブースターパック[16]を箱ごと買ってきて、自分が持ってないカードが入っていたときはうれしいし、横で見てた人が"それなんかいいですね"とか言って交換することも楽しい。こういうテイストをゲームに欲しいなと、『マジック』はどこが楽しくて、どこが辛いかとかいうところの分析から始めました。

実際にカードを作りながら試作品を何パターンも試して、属性[17]というものが、すごい肝だということを確認しました。すくみ的なものがすごい大きい要素だと思いますし、これを極めようと思ったらかなりの熟練度がいるんじゃないかなと。また、属性の色のカードを入れることによって、ゲームに使う枚数がすごく多くなるんです。そこで、あえて属性というものを外して、そのかわりに機動力としてのストーンを設定しました。なんとか原型ができるのに半年くらいですかね。

――それからゲームになるのに丸3年ぐらい……。

坂本　ゲームボーイ上で動くような形にするのにけっこう時間がかかりまして、ゲームとして成り立ってるものとして上がったのが、去年の春頃ですかね、いちおう動いて、いちおうゲームとしては形は取れてる。でも、それがあまりにも突き放しすぎてるというか、ルール的にもすごく敷居の高いものから始めてた。そこでまた仕様変更とかしながら、1年丸々かかりました。だから3年。かけ過ぎですよね、なかなか。

――ピンチのときってありました？

坂本　ピンチはいっぱいありましたよ（笑）。これ以上開発費が出ないとか、おもしろいものをおもしろいとわかってもらうために、1年でやりますって宣言したけれど、できんのやろかとか、いろいろです。

――ゲームをクリアーしてスタッフロールが流れるまでがチュートリアルじゃないですか。あれは思い切ったなーと思うんですけど。

坂本　結局あそこまでしないと、いまのカードヒーローはないだろうと思ってるんですよ。やっぱり最初はですね、できるだけ早く一番おもしろい深いところに行ってほしいなと思ってまして、チュートリアルははしょり気味だったんです。でも、それをあの『ファイアーエムブレム[18]』で有名な加賀さん[19]が見て、"これでは無理です"と言ってくれたんです。そのあともいろいろとアドバイスをいただいて、その結果が"プレイヤーがゲームを楽しめるところまではチュートリアルにする"という現在の形になったわけです。

坂本氏と『カードヒーロー』をより深く知るための注釈

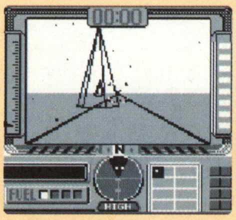
***3 中山美穂のときめきハイスクール**

'87年12月1日発売。当時のトップアイドル、中山美穂を題材にしたアドベンチャーゲーム。ゲーム中に指定される番号に電話すると、中山美穂からのメッセージが聞けるなど、さまざまな新機軸が盛り込まれていた。

***4 ファミ探シリーズ**

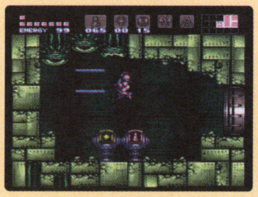
『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』（'88年）、『ファミコン探偵倶楽部　PartII　うしろに立つ少女』（'89年）、『BS探偵倶楽部　雲に消えた過去』（'97年）の3作。コマンド選択式のミステリーアドベンチャー。『うしろに立つ少女』は'98年にニンテンドウパワーの書き換え用新作としてリメイクされている。

***5 エックス**



GB用の3Dシューティング。'92年5月29日発売。GBというハードの限界に挑むと同時に、逆にその限界を活かした怪作。

***6 スーパーメトロイド**

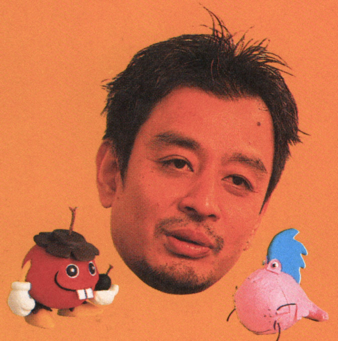


ファミコン時代の名作アクションゲームの続編。'94年3月19日発売。練りに練られたステージ構成がアクションファンを熱狂させた。

***7 カードヒーロー**

坂本氏の現在までの最新作。2000年春発売予定。どう考えてもゲーム史上に残るであろう傑作。





ゲームも楽しいけれども、それに関わってること自体が楽しいんです。

——すごい決断だなと思います。ちょっと話がずれますけど、力道山[20]みたいだなと。この人がアメリカでプロレスを最初に学んだときに、場外乱闘も凶器も乱入も全部あったんですよ。でもそれを一気に見せるんじゃなくて、最初は普通にやって、それである程度月日が経ってから凶器を使い始める、っていうふうに、全部わかったうえでちょっとずつやっていく。それと似てるの[21]が『ドラゴンクエスト』のⅠ～Ⅲで、はじめはひとりだったのが、パーティーになって職業がでてくる。作る側の人は最初にすべて見せたいだろうなと思うんですけど。

坂本　本当にそうです。すごく楽しいなと自分らが思ってることがいっぱいあるけれども、言っただけではついてこれない。それをどうしたらわかってもらえて、遊んでもらえて、楽しんでもらえるかを判断できたのが、あの加賀さんのアドバイスやったりとか、ゲームに対する自信みたいなものを、みんなで持ってたのがよかったなぁという感じなんです。



バトルを楽しむという姿勢をすごく大事にしたい

——カードゲームっていうジャンルでくくるとすれば、『遊戯王[22]』や『ポケモンカードGB[23]』と同じなんですけれども、どのゲームとも似てない、まったくのオリジナルになってますよね。

坂本　差別化みたいなことはあまり考えなかったです。ゲームの敷居を下げるためにトレーディングカードゲームにある要素を外していって、その代わりのものを足していったら違うものになったということやと思うんですよ。『カードヒーロー』の場合では、属性を外した代わりにフォーメーションによる戦闘を成立させたということですね。

——フォーメーションを紙のカードでできないことはないけれども、やっぱりコンピューターゲームならではと……。

坂本　コンピューターで遊ぶカードゲームのデザインを、思い切ってやってもいいかなという発想もありましたね。

——本編のストーリーは坂本さんが？

坂本　はい。原作とか文章の形でのストーリーはなくて、現場でゲームを作りながら形にしていきました。だからまぁ、シンプルなというか浅いとかいうか、そんなに深みのある話でもないんですけども。

——ルールを覚えるのにばかり気を取られちゃうと気づかない人がいるかもしれないですけど、話としてすごく魅力的だと思うんですよ。これを書いたり作ったりしたっていう人は、幸せな少年時代を過ごしたに違いないと思ったんです。基本的に人が信じられないとか、うまい話には絶対に裏があるなんて考えの人には考えられないストーリーですよ。

坂本　とにかくかわいいもんにしたかったですね。悪い人は明らかに悪いけどもちょっとお茶目なところがあるとか。最終的に反省して仲良くなるところでしめればいいかなと。

——キャラクターが立ってるというか、生きてますよね、みんな。

坂本　主人公のお母さんはイメージ的に『マザー[24]』のお母さんなんですよ。べたべたしないし、逆にさらっとしてないけれども、つねに子供を可愛がって暖かい目で見てる。

——すごく健全な感じがしますよね。

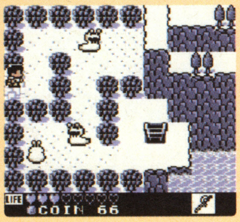
坂本　本当に健全で、ある種ずっと田舎っぽい、もっさりした感じでスマートじゃない、っていうような世界観にはなってると思うんですよ。

——対戦する前に“じゃあいっしょにがんばりましょう”みたいなこと言ってくれるじゃないですか。負けたら“残念だったね”とか。

坂本氏と『カードヒーロー』をより深く知るための注釈

***8 横井部長**
横井軍平氏。'89年4月14日、当時任天堂製造本部開発第一部長として、ゲームボーイをこの世に送り出した。ほかにも、ウルトラハンド、ゲーム&ウォッチ、ワンダースワンなど、多くのヒット商品を生み出している。'97年逝去。

***9 カエル**
『カエルの為に鐘は鳴る』。GB用の一風変わったドタバタ活劇アクションRPG。'92年9月14日発売。NP書き換えも開始予定。



***10 大阪芸大**
大阪芸術大学。大阪府南河内郡に位置する。あの“エヴァンゲリオン”を制作したGAINAXの面々の多数を輩出したことでも有名。

***11 ゲーム&ウォッチ**
時計機能を持った、携帯液晶ゲーム機。'80年発売。当初はビジネスマンを対象としていたのだが、実際には小中学生を中心として大ブームを巻き起こした。GBのようにカートリッジによって好きなゲームを遊べるものと違い、1台1ゲームである。数年前に流行したミニテトリンなどの先祖的存在ともいえるか。

***12 光線銃**



'70年発売。ターゲットに向かってライフルで撃つと、ターゲットが当たり判定を行い反応する(当時の)ハイテク商品。昔の少年たちはこれで遊んで未来に思いを馳せた。



坂本　ゲーム中でも言ってるんですけれども、バトルを楽しむという姿勢をすごく大事にしたいと思っているんです。勝ち負けも当然あるんですけれども、自分がやりたいことをこめたデッキがちゃんとできたうれしさとか、自分が考えもしなかったことを敵にされて負けた悔しさとかを大事にしたいなと思っています。

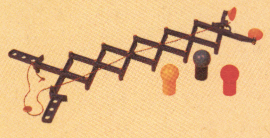
『マザー』の手作り感に影響された部分は大きい

坂本　さっき『マザー』の話題がでましたけど、僕すごい『マザー』が好きで、なにが好きかってゆうたら、すごく良い意味で粗いところが好きなんですよ。戦闘でもね、すごい苦労するところもあれば、もうすごい楽なところもある。仕組みがいっぱいあって、それは遊び手がこうして遊んでみようと思えば、それができるようになっている。でもそれがすごくゲームに大きい影響してるかというたら、案外そうでもなかったりとか。いい意味で粗くて本当にぎすぎすちまちましない、その手作り感に影響された部分が大きいですねやっぱり。『マザー』から受けた手触りみたいなものをやりたいなと思ってたんですよ。

――すごくうれしいのは、ゲームがゲームの中

***13 ウルトラハンド**

'66年発売。単純な機構ながら、伸び縮みさせて離れた場所に置いてあるものを掴み取ることができる。多くの類似品を生みだした。



***14 ポケモン**

『ポケットモンスター』。赤、緑バージョンが'96年2月27日発売。そのあと、青、ピカチュウバージョンが発売されている。

まだ『カードヒーロー』を知らないアナタにおくる

『カードヒーロー』とはなにか？

プレイしていないときですら、効率の良い戦略に思いを馳せて頭がいっぱいになる。バトル相手と、夜を徹して最強のデッキ論を戦わせるのが楽しくてしかたがない。思惑どおりにフィニッシュが決まって、無意識のうちにガッツポーズが飛び出す。『カードヒーロー』はたとえばそんなゲームだ。

本来ならば、読者の皆さんにもいますぐにこの傑作をプレイしてもらいたいところではある。なぜなら、直接プレイしてみればこのゲームのおもしろさがすぐに理解できるに違いないから。しかし、残念ながら『カードヒーロー』はまだ発売前。そこで、ここではこの作品を簡単に解説してみよう。来春の発売までいましばらくお待ちいただきたい。

STORY

主人公は小学4年生の男の子。最近は、始まったばかりのテレビアニメ『カードヒーロー』にハマっている。このアニメの内容はといえば、主人公の"門(カド)マサル"がカードバトルでライバルや悪者と戦うというもの。主人公はアメリカから帰ってきたおじいちゃんにお小遣いをもらい、NANTENDOが発売しているトレーディングカード"カードヒーロー"を買いに行く。行き先はカードショップ"マルヒゲヤ"。スタートセットを買った主人公は、おじいちゃんのコーチを受け、幼なじみのクミちゃんとカードバトルを始めることに。トレード&バトルの冒険が、いままさにスタートするのだ！

SYSTEM

『カードヒーロー』に登場するカードは大まかに、"マスター"カード、"モンスター"カード、"マジック"カードの3種類に分けられる。カードバトルの目的は相手 "マスター"カードの体力（HP）を0にすることだ。

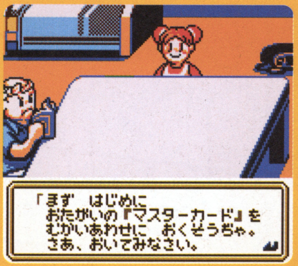
モンスターカードには "ぜんえい"と"こうえい"の2種類があり、バトルを行う者にそれぞれ用意される、2×2のフィールドに配置していく。"ぜんえい"モンスターは体力や攻撃力が高く、肉弾戦が得意。"こうえい"モンスターは体力、攻撃力は低めだが、遠距離攻撃や体力回復などの特殊能力を持つ。また、相手モンスターを倒すと、モンスターはレベルアップして能力を上げられる。"マスター"は最初から攻撃力を2下げるシールドをまとっているので、いかにモンスターのレベルを上げるかがポイントなのだ。

"マジック"カードはそれぞれのカードが、固有の効果を持ち、これを有効に使うことがバトルの鍵を握るともいえる。たとえば、狙った相手に攻撃力3のダメージを与えることができるカードや、相手モンスターのレベルを下げてしまうカードなど、さまざまな効果を持つカードが用意されているのだ。

ただし、モンスターを配置したり、得意技を使用するときや、"マジック"カードを使うときには、"ストーン"が必要となる。"ストーン"は1ターンごとに3つ与えられるが、マスターの機動力を規定する"ストーン"は高度な戦いでの重要な要素になるのだ。











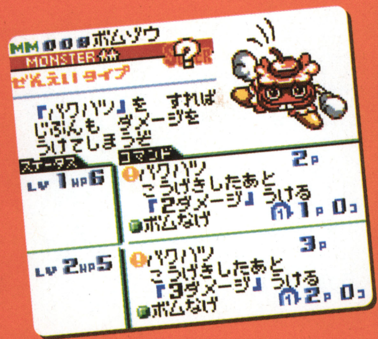
まだ『カードヒーロー』を知らないアナタにおくる

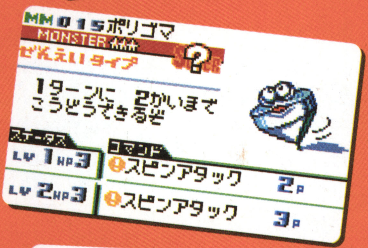
『カードヒーロー』の世界の住人たち

インタビュー中でも触れているが、『カードヒーロー』には合計114種類のカードが登場する。これらのカードは、35ページでも説明したように3種類に大別でき、トレーディングカードゲームとしては、非常にシンプルなシステムといえるだろう。どのカードにもラインアップに加わるだけの必然性が感じられる。

マスターカードは主人公の分身とも言えるカード。マスターの体力がなくなるとバトル終了。"ポンカー"はぜんえいタイプ。レベル2まで成長でき、さらにスーパーカードの"ポポンカー"を手札に持っていれば、つぎの段階に成長でき、バトルを有利に展開できる。"ボムゾウ"もぜんえいタイプで、"ばくはつ"の技は自らもダメージを受ける危険なものだ。また同じくぜんえいタイプの"ポリゴマ"は体力は低いものの1ターンに2回行動できるため、敵に使われるとかなり厄介な存在になる。

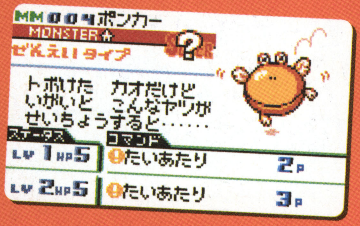
こうえいタイプの"ピヨンド"と"ヤンバル"は、敵の攻撃を受けにくい後列からの攻撃が可能だ。"ルージュ"は攻撃にストーンが必要だが、フィールドのどこにいる敵にも攻撃できる便利なモンスターだ。

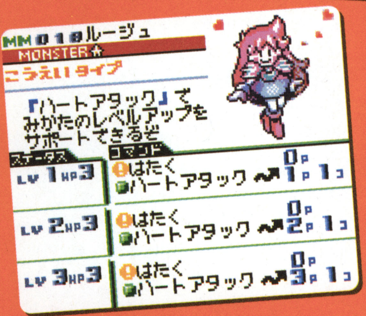


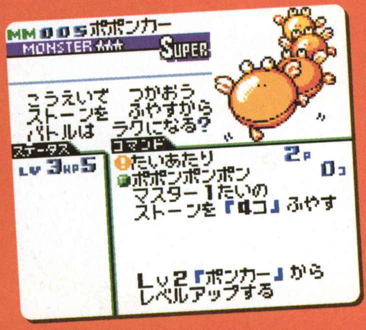
















だけで完結してるんじゃなくて、外に楽しみを持ってきてる。『マザー』ももちろんそうですし、『カードヒーロー』がでてきてくれたのがありがたいと思ってます。ひょっとしたらゲームの進化する方向が違うほうに行っちゃうかなと心配していたのが、これでなんとか健全な方向も大丈夫だという(笑)。

坂本　そういうふうに言ってもらうとすごくうれしいです。自分たちも、最近は楽しめそうなゲームがあまりないんだという気分がしてまして、そういう欲求不満的なものとか、自分たちが思うところのゲームのおもしろさっていうものを形にしようとしたときに、『カードヒーロー』のようなものになっていったという感じかもしれないですね。



3年間やってたけどいまでも毎日プレイしている

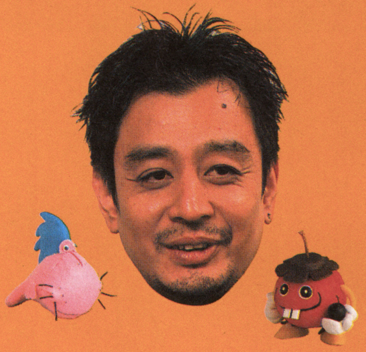
――カードが114枚ありますが、ほとんどのカードの機能にダブりがないじゃないですか。あの辺はかなり練りこまれたんですか?

坂本　そうですね、けっこう紙の段階でいろいろと。やっぱりプログラムし始めるとなかなかあと戻りしにくいんで、紙の段階ですごく検討しました。消えていったカードもありますし、内容が変

*15 マジック・ザ・ギャザリング
ウィザード・オブ・ザ・コースト社が'93年に発売した、ファンタジーの世界観を持つトレーディングカード。カードを編成して、バトルを行うこともできる。日本語版も発売されている。熱狂的なファンを多数持つ。

*16 ブースターパック
カードがランダムに数枚入っているセット。スターターセットと呼ばれる、バトルを行うためのカード編成をひととおり組めるセットを入手したあとは、このブースターパックを基本にカードを増やしていくこととなる。

バトルをしてることとか、関わってることが楽しかったら一応全部OKですね。



わったものもあります。あまりにもとっぴすぎるというか、強烈すぎるのものは外されたというのもありますし。ま、ちょっと残しといてもいいかなというのもあったんですけどもね。バトルをしてることとか、関わってることが楽しかったらいちおう全部OKということにしとこうとは思ってるんで。

あとやっぱりゲームボーイでないと駄目っていうのが絶対ありまして。とにかくこう持ち歩いて、関わってる感じを大切にしています。『カードヒーロー』のソフトが挿さってるゲームボーイは僕の宝物ですと言うてほしい。それはデッキの内容もそうですし、記録もそうですし、あとコミュニケーションというか、いっしょに会話もできる、繋ぐこともできる。それが持ってて楽しいじゃないですかっていうことは問いかけたいなって思ってます。

――『カードヒーロー』がすごく希有な例だなと思うのは、作った坂本さんご自身がファンじゃないですか？

坂本　そうそう、僕も初めてですよこの経験は。3年間やってましたけど、いまでも毎日プレイしてますよ。

――終わりがないゲームですよね。

坂本　そうですねぇ。ほとんどこれは実現不可能かもしれんけど、一度はやってみたいコンボとかね、そういうのを試してみたいそういうのもあると思いますし、勝ち負けじゃないところでの楽しみ、そういうとこもありまして。これとこれと組み合わしてこうやったらこんなんできるやろ、ホンマにできるかな、っちゅう実験的な意味でやってみたり。全然出来へんけども一回でもできたらうれしいなとか、そこで本人がうれしいかどうかだけの話なんですけども。

――『カードヒーロー』っていうゲーム自体が、トランプや麻雀のような、新しいひとつのゲームを作ったんだ、だからゲームをクリアーしたあとも、何度でも『カードヒーロー』っていう共通の遊びでみんながずっと楽しめる。そんな気がしています。それがゲームボーイだっていうのも大きいですね。

坂本　そうですねぇ、それで思い出しましたけども、3年前の話なんでまだゲームボーイカラーの影も形もなかったんですよ(笑)。ですからゲームボーイカラーが発売ということになって、"こっちも色着けなあかん、まだゲームもできてへんのにどうすんのこれは"ということで、もう大変でした。

――色がなかったんですね。

坂本　そりゃなかったですよ。でも新鮮でしたけどね、あ、こいつってこんな色してたんだ(笑)。意外と楽しかったです。

ゲームから離れ気味のひとに遊んでもらいたい

――坂本さんとしては、あえて限定するとどういう人に遊んでほしいですか？

坂本　そうですね、本当は小さい子供とか遊んでくれたらいいんですけれども、ちょっと難しいかな。だから小学校高学年以上ていうふうに考えてます。あとそうですね、ゲームをあまりしてないような人というか、ヘビーユーザーじゃないような人。あと昔ゲームしてたけども最近してない人とかですね。何かこうちょっとゲームから離れ気味の人のほうに僕は遊んでもらいたいなぁと思うんですよ。

インタビュアー・田原誠司
任天堂本社にて収録

坂本氏と『カードヒーロー』をより深く知るための注釈

***17 属性**
各カードに属性という項目がつけられており、属性間の相性等が存在する。

***18 ファイアーエムブレム**
『ファイアーエムブレム　暗黒龍と光の剣』('90年)、『ファイアーエムブレム外伝』('92年)、『ファイアーエムブレム　紋章の謎』('94年)、『ファイアーエムブレム　聖戦の系譜』('96年)『ファイアーエムブレム　トラキア776』('99年)の5作がこれまでに発売されている。

***19 加賀さん**
『ファイアーエムブレム』シリーズの開発プロデューサー、加賀昭三氏。任天堂と関係の深い、インテリジェントシステムズという会社で多くのソフトの開発に立ち会ってきた。

***20 力道山**
日本プロレスの父として名高い、戦後最大のヒーロー。'52年に渡米、プロレス修行を積む。帰国後、シャープ兄弟との激闘を始め、数々の名勝負が日本中を熱くさせた。

***21 それと似てるのが**
初期『ドラゴンクエスト』シリーズには海外のRPG『ウルティマ』や『ウィザードリィ』の影響が認められる。しかし、遊びやすいアレンジを加えることで日本でも大ヒットした。

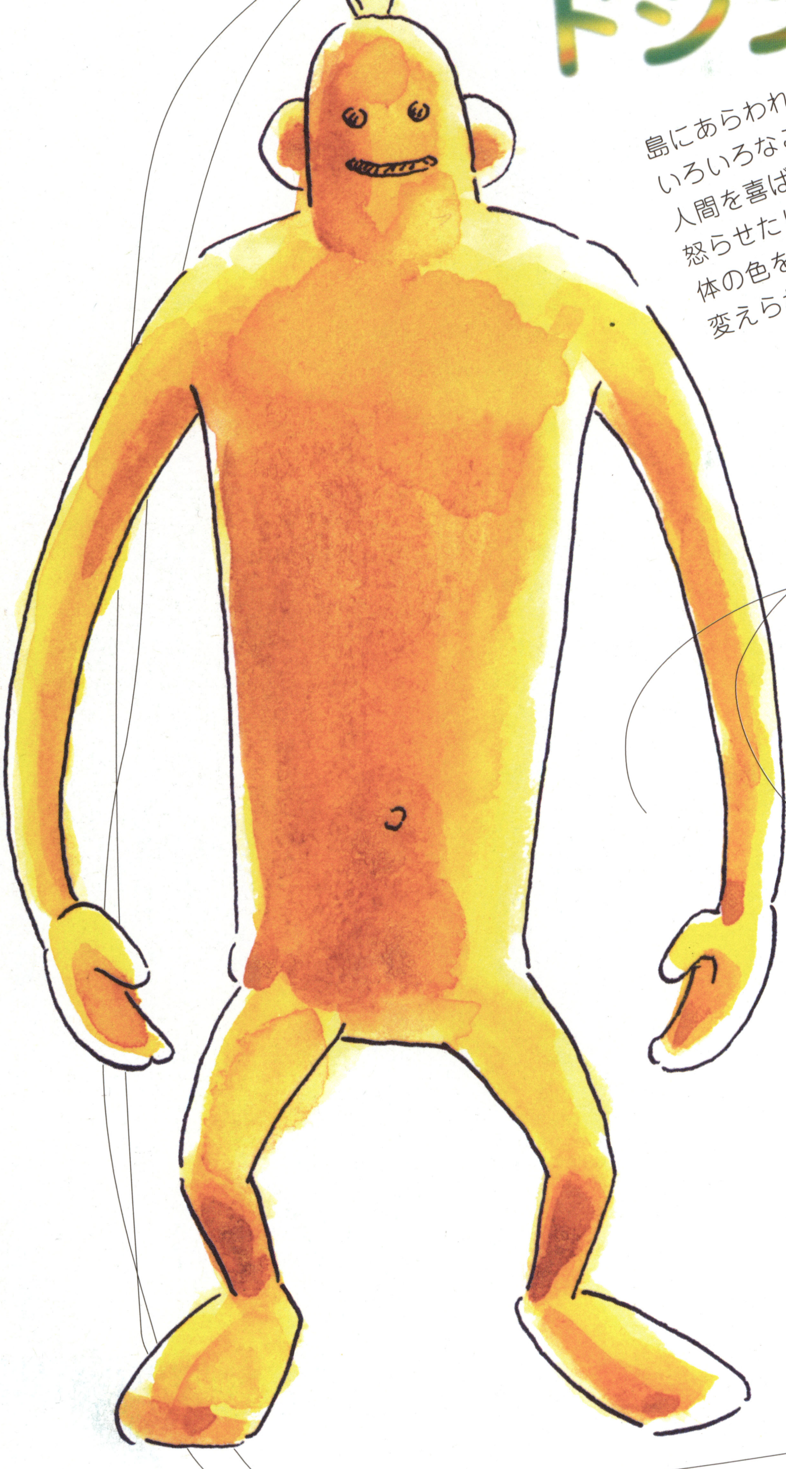
***22 遊戯王**
同名のマンガのゲーム化。'98年12月17日発売。今年夏には東京ドームでイベントが開かれたほどの人気を誇る。

***23 ポケモンカードGB**
'98年12月18日発売。ポケモンを題材にした実在のカードゲームのGB版。GBカラーの赤外線通信にも対応。

***24 マザー**
糸井重里氏プロデュースの現代を舞台にしたRPG。独特のセンスで話題を呼び、現在『3』の発売が熱望されている。

巨人のドシン1

発売元未定
1999年12月発売予定
64DDスタータキットに同梱



ドシン

島にあらわれる巨人。
いろいろなことをして
人間を喜ばせたり、
怒らせたりするよ。
体の色を赤や黄色に
変えられるみたい。

人間



島に住んでいるよ。
家を建てたり
休んだり泳いだりするの。
ドシンはそのお手伝いをしたり
邪魔をしたり
見守ったりするよ。

巨人(きょじん)の

感嘆ちゃん

顔はないの。
やさしい女の人の声で、
ドシンが何かすると
何か言ってくれる。
ちょっとうれしいね。

ソドル



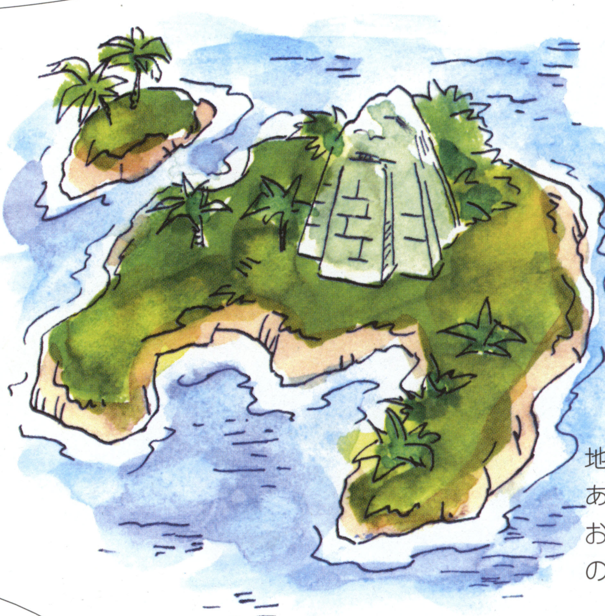
語り部のおじさん。
プレイヤーに
遊びかたを
教えてくれるよ。
言うとおりに
してもいいし、
しなくてもいい。

ドシン

ある朝、
大きな人が島にとつぜんあらわれました。
みんなびっくりしました。
以前からこの島には、
水平線のかなたから大きな人が
あらわれるといううわさがあったのですが、
だれもその姿を見たものはいなかったのです。
だから本当に大きな人があらわれたことに、
とてもびっくりしました。
大きな人はやさしくて、
島の人間のいうことをよくきいてくれます。
みんなは大きな人を好きになっていきました。
そのうちだれかがあることに気づきました。
大きな人を好きだという気持ちがたくさんになると、
大きな人はさらに大きくなるのです。
大きな人はさらに大きくなるのです。
島の人間たちの愛を受けて、
大きな人はだんだん大きくなっていきました。

そうして、だれが言い出したのかわかりませんが、
大きな人はいつしか、
こう呼ばれるようになりました。

"巨人のドシン"と。



地図に載っていない、
あたたかな南の島。
おだやかな風と豊富な緑に包まれ、
のんびり過ごすのもいいね。

●ドシンはいろんなことができるよ。どんなことをしなきゃいけないかは決まってないの。好きなようにするといいんだって。

あるく。



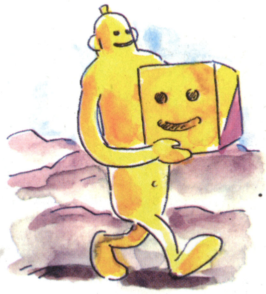
力づよく大地をふみしめ、
ドシンドシンと歩きます。



大きなからだをそっと曲げ、
やさしく物を持ち上げます。

はこぶ。

物を持ったまま歩いて、
ちがう場所へ持っていきます。



なげる。



ぽいとほうり投げます。
投げたものはこわれたりしません。

ひっぱる。



地面をつかんでぐいとひっぱり、
土地を持ち上げます。

とぶ。



真上に飛んでドシンと着地。
地面が少しへこみます。

おどる。



ふしぎな踊りで地面が
もり上がったり、
へこんだりします。

ころぶ。



大きな体のわりに
足が短いので、
よくころびます。

ふんばる



ころびそうになったとき、
がんばってふんばることもあります。

わる。

四角いBOXを踏んで割ると、
中からなにかが出てきます。



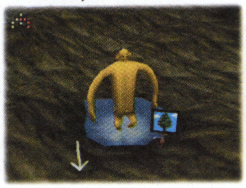


ねる。

することがないと
寝てしまいます。
海の中で寝ないでね。

人間が出すハートやドクロがたまると、ドシンは大きくなっていくよ。大きくなると早く動けていい気持ち。

［ハートでおおきくなる］



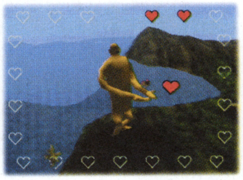
ねがいをきく。

島の人間が「こうしてくれ」といったときにそのとおりにしてあげると、人間からかんしゃされてハートがたまります。

●木を植える
木を持ってきて、人間ののぞむ場所に投げてやりましょう。

●地面を持ち上げる
地面をひっぱり、持ち上げると高くすることができます。

●地面を下げる
ジャンプして地面を下げます。人間をふまないように注意。

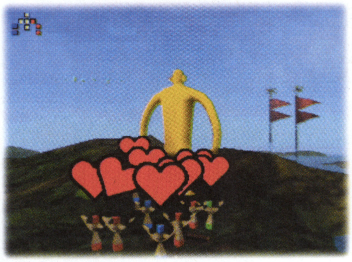


ひとをもちあげる。

人間を持ち上げて運んでやると、とてもよろこんでくれます。何度もやっていると覚えてくれて、なかよくなれます。

にょっとあらわれる。

赤いドシンになると人間はこわがります。そんなとき、人間の目のまえで黄色いドシンにもどると、人間は安心します。





はこをわる。

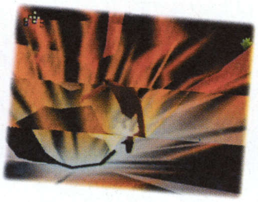
ハートマークのついたBOXをわると、ハートがたくさん出てきます。「？」マークのBOXに入っていることもあります。

［ドクロでおおきくなる］



ふむ。

島の人間をふみつぶして死なせてしまうと、にくしみのドクロがたまります。死んだ人間はハスの花になります。



こわす。

人間がせっかくたてた建物をこわしたりふみつぶしたりすると、たくさんのドクロがいっぺんにたまってしまいます。



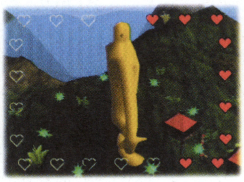
赤くなる。

人間の目のまえで赤いドシンに変身すると、人間はこわがってたくさんのドクロを出してしまうので気をつけましょう。

［森のエネルギーでおおきくなる］

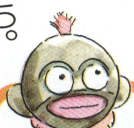


森のまんなかでぼーっとする。



楽園とよばれる、木や緑がたくさんしげっているところでしばらくぼーっとしてみましょう。ひとまわり大きくなれます。





島にはたくさんの生き物がいます。
どんな生き物がいるのか、ちょっとのぞいてみましょう。（「世界の生物156巻・バルド島」より抜粋）

●さかな● 島の近海に生息する。体長約10センチ程度。海底についた苔やプランクトンを食料とする。島の人間の貴重なたんぱく源として役立つ。
●とり● 島の山間部に生息する。木の上に巣を作っていることが多い。羽を広げると、大きなものでは1メートルを越えるものもある。魚や昆虫、小動物などを捕って食料としている。群れを作るものもある。
●ちょうちょ● 楽園と呼ばれる、緑の多い地帯に生息する。もともと種類が少ないうえ、最近は緑地が減少しているため、個体数は減少傾向にある。
●き● 太い幹を持つものと持たないものの2種類がある。土地のエネルギーによって生育の度合いが変化するため、成長に差が生じるものと考えられている。

何ができるのかはわかったけど、何をしたらいいのかわからないときは、こんなことをしてみるといいんじゃない?



さんぽ。



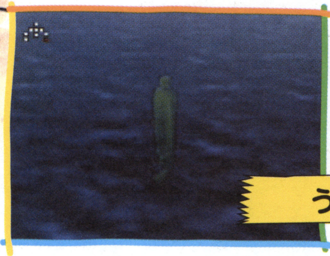
やま

高い山をゆったりと歩くドシン。とおくの景色も見えてなかなかいい気分です。



もり

木がたくさん生えている楽園を歩くと、大地のエネルギーを受けて元気になれます。



うみ

海の中を歩くこともできます。息が切れて死んじゃったりすることはないみたい。



むら

人間がたくさんいるところへ行ってみましょう。神さまとまちがわれるかもしれませんよ。



せかいのはて

地図のはしっこには何もないのかな? と思って行ってみると……そこではなんと!!

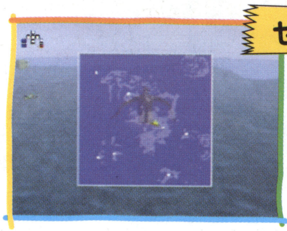
地面をいじる。





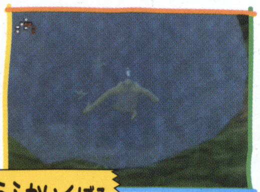
ひたすらたかいやま

地図のまんなかに高い山を作ってみましょう。ちょっとしたテクニックも必要ですよ。



ぜんぶうみ

今度は陸地をぜんぶ沈めて海にしてみましょう。人間たちはいったいどうするかな?



ひたすらふかいくぼみ

地面をずんずん踏んで、深い深いくぼみを作って魚を泳がせてみるのもいいものです。



ぜんぶしま

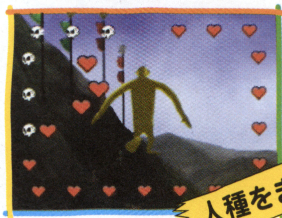
地図のはしからはしまで、海をぜんぶ埋めて、大きな大きな陸地を作ってみましょう。



しまでおえかき

陸地や海をうまく利用して、好きな絵を描いてみましょう。どんな絵を描こうかな。

村人であそぶ。



人種をまぜる

帽子や服の色がちがう人間たちをいっしょにしてみましょう。いったい何が起こるかな？





村をつくる

音楽が流れているあたりには村ができます。人間を連れていき、木をうえてみましょう。



いろんなところになげこむ（海、火山、火事など）

陸地以外のところに人間を投げてみると、どうなるのでしょう？　ちょっとドキドキしますね。

モニュメント図鑑。

島のみんなが大きな何かを建てているよ。
モニュメントっていうんだって。
巨人へのかんしゃの気持ちをあらわしているのかな？
もしかしたらなんとなくしょうどうに
つき動かされて建ててるだけなのかもね。





平積み型ドルメン

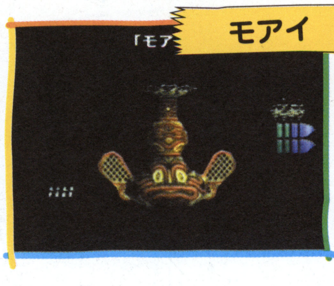
僕は赤い巨岩を積み上げられて人間たちによって作られたモニュメント。ところで、僕にこのカタチってなんだか下品じゃない？　どう？どう？　どう？　もっと品のいいデザインにして欲しかったよ！！！



集会所

ワシはドルメンたちに比べると高度な建築物じゃろ。ワシの内部では集落の重要な神事が開かれている。中に入ることが出来るのは4人の長老だけなんじゃ。神事が始まるとほかの者は近づくことさえ許されない。神事の内容は秘密……なんじゃ。

僕、人の顔みたいな模様がついてるでしょ。これって、人間が巨人の真似をして作ったんじゃないかな？　僕はね、よく待ち合わせの目印に使われてるんだ。きっと僕の周りにいるとハッピーな気持ちになれるからじゃない？　僕って、愛嬌あるからさ。



モアイ



物見の塔

私の頭頂部には村の人間が登ります。そして、周囲に異変がないかつねに見張っています。じつは私の内部にはホールがあって、そこでは特殊な秘術が研究されているのです。私はその内容をすべて知っているのですが、それを公開することは控えさせていただきたく思います。



島に襲いかかる災害には、一般的なものから島独特の災害までさまざまです。
どんな災害が起こるのか学びましょう。（「バルト島の災害と巨人伝説」より抜粋）

●竜　　巻● 巨大な風の力により、人間や建物が吹き飛ばされる。伝説の巨人の力を借りることにより、竜巻を押し返すことができるとされている。
●火　　事● 貴重な資源である樹木を燃やしてしまう恐ろしい災害。巨人は火を踏みつぶし、消すことができる。
●噴　　火● 地面が急速に盛り上がり、一夜のうちに巨大な山ができ、激しく噴火をはじめる。さしもの巨人にもなすすべはない。大きな実害がないのが救い。
●大　　雨● 陸地が水没し、海岸線が削られてゆく。雨雲を取り去る方法は巨人の頭突き以外にない。
●ノーティ発生● 樹木を横取りする奇怪な生物、ノーティが大発生する。巨人はノーティを踏みつぶすことができる。

[ドキュメント巨人の1日]

●巨人は太陽が昇ってから沈むまでのあいだ、



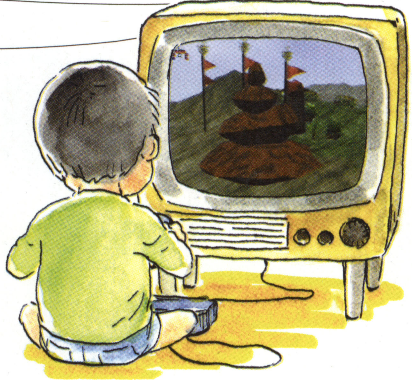
「これは木を植えているところね」

「そうじゃな。土が茶色いところには、人間は家を建てないのじゃ。こうして木を植えて、緑の土地にしてやることで、家を建てられるようになるんじゃな」

「家が建たないと人は増えないの?」

「そりゃそうじゃ。家がないと暮らせないからのう」

「ふうん。人間も大変なのね」



「これはモニュメントといって、人間が巨人への感謝の気持ちをあらわすために建てるものなんじゃ」

「いろいろと種類があるのね」

「人間には4つの種族があるんじゃが、この種族の組み合わせによって、建てられるモニュメントが変わってくるんじゃ。たとえば赤の人間たちは、岩を積み重ねただけのかんたんなモニュメントしか建てられないのじゃ」

「まるで……みたいね」

「ん? 何か言ったかの?」



「たいへん! 竜巻が島を襲っているわ!」

「災害じゃな。避けることのできない自然の摂理というヤツじゃ。じゃがある程度は防ぐこともできるんじゃぞ」

「どうすればいいの?」

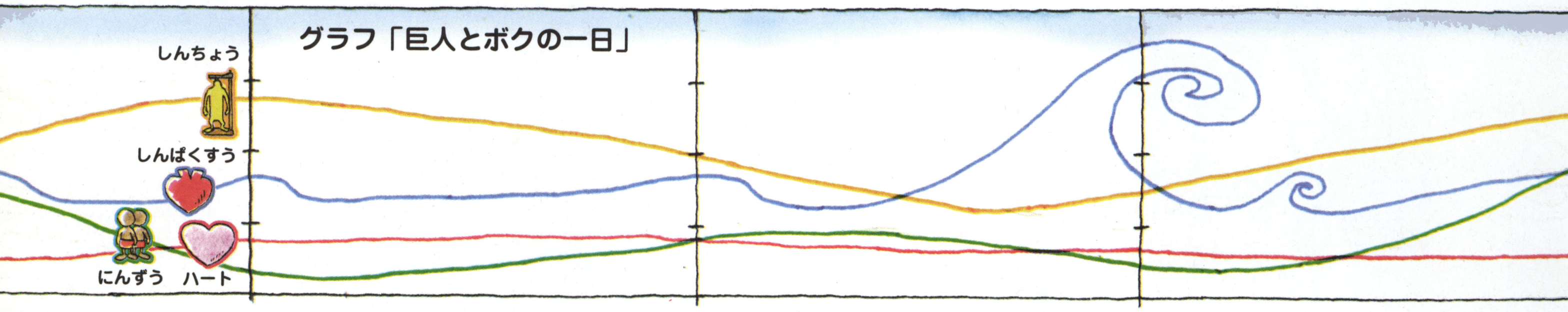
「竜巻は山を越えられないから、集落の近くに高い山を作ってやればよいのじゃ」

「じゃあ噴火は?」

「うーむ……こればかりはいかに巨人でも防ぎようがないのじゃ」

「まさに天災ね……」

グラフ「巨人とボクの一日」



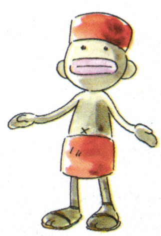




島の人たちは巨人のことをいったいどう思っているのかな?
島の人たちの声を聞いてみたよ。

「散歩好きだったな」
「基本がなってませんよ」
「壁の土でも食ってたんじゃないの?」
「体の水を入れ替えてみるかな」
「ヒンシュクものでしたな」
「大きくない巨人なんて」
「いい汗かいてたね」
「見たら逃げるようにしてました」
「実現する夢は夢じゃない」

「大きければいいってもんさ」
「食ってもいい?」
「方向音痴だね」
「働くだけが能じゃないのに」
「これでも巨人かい?」
「注意力が散漫だったのかな?」
「それがヤツのアキレス腱だね」
「暴君だね」
「オレは何も信じない」



どんなふうに過ごすのかな？　一日のようすを追ってみたよ。



「ずいぶん慕われてるみたいね」

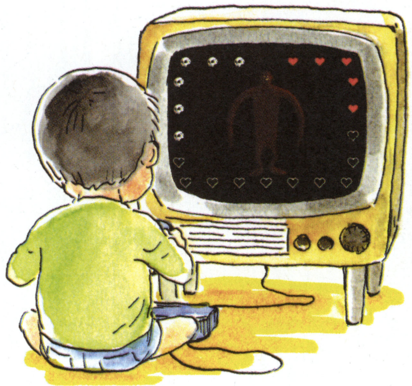
「そうじゃの。人間たちと深くかかわりを持つと、人間が巨人を慕い、神と崇めるようになるのじゃ」

「かかわりを持つって？」

「たくさん持ち運んでやったり、いうことをきいてやるとよいようじゃの」

「それってちょっと都合がいいんじゃない？」

「まあ、そう言うでない。人間なりの感謝の気持ちのあらわれなのじゃ」



「どうしたの!?」

「おお、巨人が変身してしまったのじゃな」

「どうして変身するの？」

「理由はわしにもわからん。じゃが、変身して赤い巨人になってしまうと、破壊工作しかできなくなってしまうのじゃ」

「人間も怖がっているよ」

「一刻も早く、元のやさしい巨人に戻ってほしいものじゃの」



「動かなくなっちゃったね」

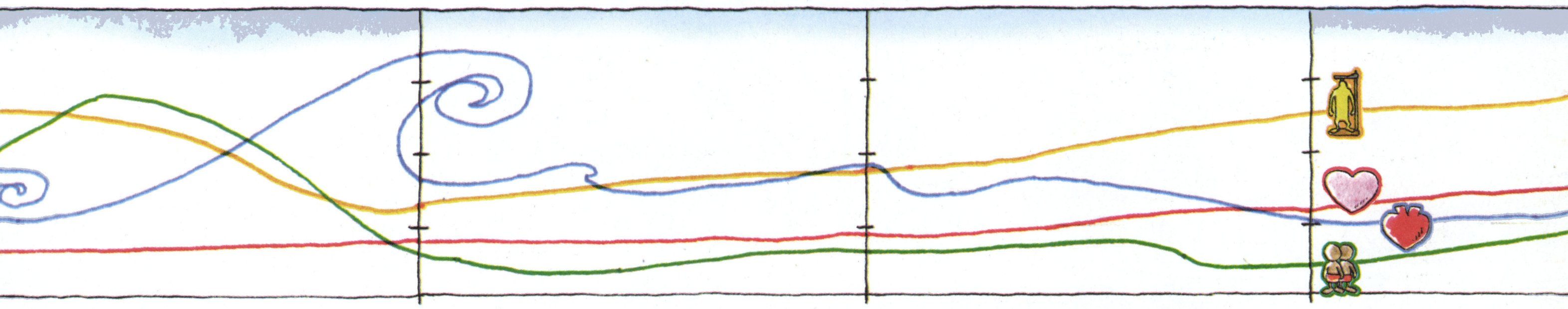
「巨人が動けるのは太陽が出ている間だけなのじゃ。陽が沈むと、巨人は動かなくなり、夜の闇にひっそりと消えてしまうのじゃ」

「なんだかさみしいね……」

「じゃが、朝になればまた新しい巨人が姿をあらわすにちがいないぞ」

「巨人、またくるかな？」

「ああ、きっとまたきてくれるとも。きっとな」





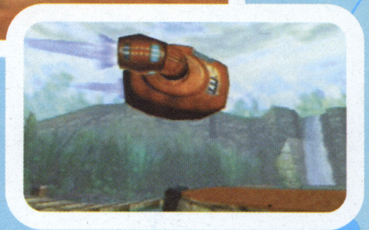
バルド島で楽しく遊ぶためのおねがい

- 島の人間たちはとてもおどろきやすいのです。目のまえでむやみに変身してはいけません。
- 世界のはしっこは危険です。けっして近づかないように。
- モニュメントは大切なしるしです。たたいたり持ち上げたりしないでください。
- 木は大切にしましょう。むやみにひっこぬかないように。
- 島の人をふまないように気をつけましょう。
- 島の人がたくさんいるところでころばないようにちゅういしましょう。
- 島の人との交流をせっきょく的にはかりましょう。
- ときには家をもち上げて、家の下を見てみましょう。
- ドクロマークのBOXには近づかないように！きけんです。
- ルールをまもって、楽しく遊びましょう。

スターツインズ

任天堂
1999年11月27日発売
価格 6,800円（税別）





銀河の侵略者“マイザー”たちの襲撃により壊滅した銀河パトロール隊“ジェットフォース”。“マイザー”はその勢いに乗じて、近隣の星をつぎつぎと侵略していった……。“マイザー”の攻撃を逃れ、“ジェットフォース”の数少ない生き残りとなったジュノと、双子の妹のベラ。しかし、脱出のさいに宇宙船が故障してしまい、身動きがとれなくなっていた。平和な星、ゴールドウッドが侵略されるのと時を同じくして、ジュノたちの乗る宇宙船が“マイザー”たちに襲われた！　もうこれ以上“マイザー”たちの思いどおりにさせるわけにはいかない！　ゴールドウッドを救うため、ジュノたちはシャトルジェットに乗り込んだのだった……。






21

22

23

24


26

27

28

29

ライフドアを開けよう

ドローン兵のマークのついたドアはライフドアといい、特定のドローン兵を倒すと開けることができる。ゲームに登場するドアはこれがほとんど。敵は見逃さずに倒そう。



水では泳げるぞ

ジュノは水面で泳ぐことができる。ベラをプレイヤーとして使った場合は水中に潜ることも可能。一刻も早く合流しよう！



敵から見えない死角を活かそう

シュリケンを守る巨大なドローン兵。まともに戦うのは大変。敵からは見えない死角から一方的に攻撃してしまえば、攻撃されることなく倒すことができるぞ。



特殊なドアに注意

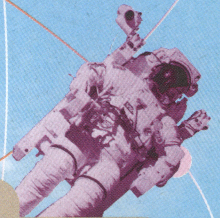
冒険の途中では、ライフドアやキーを使って開けるドアのほかに、特定の武器を使って開けるドアが存在する。これはマシンガンを撃ち込んでロックをハズしているところ。見慣れないロックがあったらいろいろ試してみよう！



高いところの敵を倒そう

頭上や足下など、高さの違う場所にいる敵は、照準を出して狙ってから攻撃すればオーケー。照準を出しているときも、移動して敵の攻撃を回避することを忘れないように。







ローリングで緊急回避

しゃがむか伏せている状態なら、横方向に転がるローリングというアクションが可能。うまく使えば敵弾をかわすことができるテクニックだ。



サイドステップで攻撃をかわせ！




マシンガンを守る巨大ドロイド兵。コイツのレーザーは威力はデカイが、サイドステップでかわすことができる。ほかの敵と戦うときもサイドステップは重宝する。しっかりとマスターしておこう！

物陰を利用しよう！

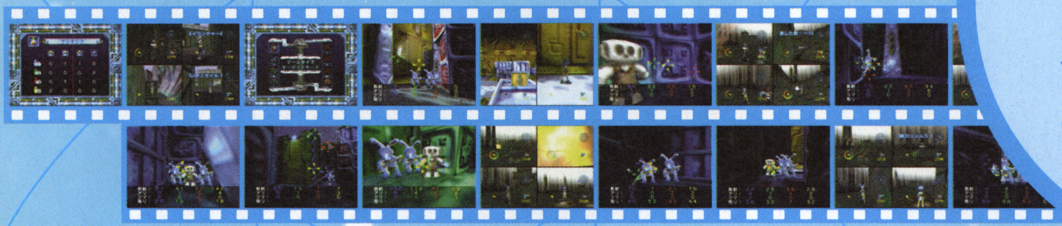
障害物や建物の陰などに隠れて敵の攻撃をやり過ごすことも重要なテクニックだ。だが、敵が物陰に隠れて襲ってくる場合もある。油断は禁物だ。




❶迫る危機を知らせようと、ゴールドウッドに降り立った銀河連邦のマグナス。彼は遅かったというが、大丈夫。まだジュノたち“ジェットフォース”が健在だ！❷❸ゴールドウッドの住民トライバルの王、キング・ジェフ。捕まったトライバルを救ってほしいという彼の願いを聞いてあげよう！❹ジュノよりも早く宇宙船を脱出したベラは、どうやら先に進んでいるらしい。一刻も早くベラを見つけだして合流するのだ。❺❻“マイザー”の配下の中でもザコと呼ばれるドローン軍団。正面に補足してZトリガーを押せば簡単に倒せるが、集団にすると厄介。す速く倒してしまおう。途中にいるトライバルたちを助けていくことも忘れないように。❼❽❾新たに行けるようになったエリアへ進入、ここでは狭い坑道から入り込む。ここにあるイエローキーを探し出そう。❿⓫イエローキーでいままで開かなかったドアを開けた！　ドアの奥のアイテムボックスにはシュリケンという武器が！　敵の熱を感知して命中させることができるぞ！⓬先に進むとまたもやマグナスが登場。ベラがSSアヌビスという宇宙船に向かったことを教えてくれた上に、レッドキーまで渡してくれるのだ。⓭手に入れたレッドキーを使ってドアを開けると強力なビームを放つドローン兵が！　ヤツを倒せば強力な武器、マシンガンを入手できるぞ！⓮マシンガンを手に入れたらあとは脱出船に向かうのみ。ドローン兵が群をなして襲ってくるが、マシンガンで一掃してしまおう！⓯⓰⓱⓲ゴールドウッドから脱出したジュノ。SSアヌビスに向かったベラと合流することはできるだろうか……？⓳⓴ここでも登場するマグナスから、ベラがSSアヌビス内で捕らわれてしまったことを聞かされるジュノ。プラズマショットを取って早く先に向かえ！㉑㉒周囲から激しい攻撃を受けるジュノ。マシンガンで敵を蹴散らしていこう。つねに動いて敵の攻撃を交わすのが重要だ。㉓㉔㉕落ちれば即死の宇宙空間が足下に広がるエリア。ここでは、動く足場を使って向こう側へ渡っていこう。カベにある電力板を壊して、ベラの捕まっている独房のロックを解除することも忘れるな！㉖㉗㉘㉙独房に捕らわれたベラとついに再会！　ほかの配電盤を壊しておけば、同じく捕まっているトライバルたちを助けることができるぞ！

これがスターツインズの真の魅力！大充実の対戦モードをチェキ！

ストーリーモードもおもしろいけど、やっぱりレア社の3D系のゲームといえば対戦モードだよね。ここでは3種類ある対戦モードのテクニックを紹介！　このテクニックをマスターして、友だちとの対戦に差をつけよう！



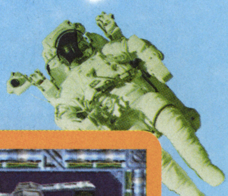
マジでハマりまっせ！

byブンブン丸

オレは『ゴールデンアイ 007』などの対戦でよく盛り上がったクチなんだけど、この『スターツインズ』の対戦もかなり盛り上がれるぜ。この充実ぶりは、メインのストーリーモードがオマケじゃねえのかと思っちまうほどだ。これはやるしかねえぜ！

殺るか殺られるかの緊張感！それがバトルモードの醍醐味！

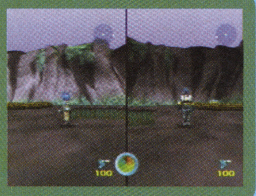
3Dシューティングゲームの対戦のおもしろさといえば、多人数でサバイバルゲームをしているかのような緊張感と、やっつけたときの快感。このバトルモードではそんなおもしろさが最大限に味わえる作りになっているぞ！



プレイしやすいのはどれ？

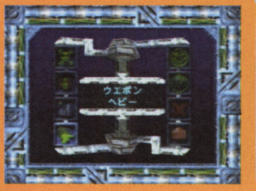


タテにするか？



ヨコにするか？

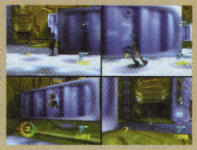




どちらを選ぶかは自由。見やすい視点を選択しよう。

武器の種類の設定やプレイ時間など、いろいろ設定することができる。何度もプレイしていちばん楽しみやすい設定で楽しもう！

やはり4人プレイはアツイ！



つねに周りに気を使わなくてはならない緊張感。4人プレイならではの醍醐味だ！こういったゲームで勝つには、武器やアイテムをいかに有効に使えるかが大きなポイントとなる。状況に応じた武器の使い分けや、アイテムの回収を心がけてプレイしよう！

弱い武器で喧嘩を売るな！



マシンガンとピストルじゃあ火力の差は歴然。そんな武器で真っ向から勝負してもやられるだけだ。ときには逃げることも戦略のひとつだぞ。

死ななければ負けはない！



自分が死ななければ相手にスコアが行くこともない。マップ上にあるジェムをしっかり回収して体力を回復しよう。

強い武器は独り占め！



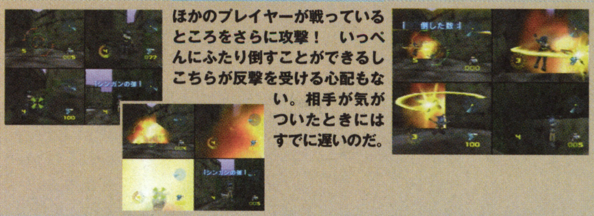
ロックオンしたらまず命中するホーミングミサイルや、威力の高いトライランチャーは強力な武器。相手に取られないように出現したらすぐ回収だ。

武器の爆風に注意！

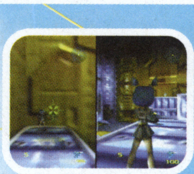


相手の攻撃に混乱して焦って攻撃してしまい、自分の武器が目の前のカベに当たって自爆！　強力な武器はその爆風にも気を払おう。

いかに目立たずに倒すか？



ほかのプレイヤーが戦っているところをさらに攻撃！　いっぺんにふたり倒すことができるしこちらが反撃を受ける心配もない。相手が気がついたときにはすでに遅いのだ。

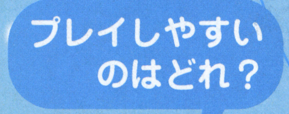




アイテムを有効に使おう！

透明マントと無敵シールドは、その名のとおり透明になったり無敵になれるアイテム。無敵になれば爆風の強力な武器で自爆することもないので、自分もろとも相手を吹き飛ばすこともできるぞ。透明マントは相手から見えなくなるので簡単に攻撃のチャンスが作れる。ただし、透明マントでも自分の影は消せないので注意しよう。





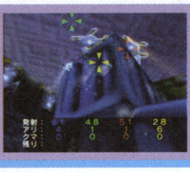
反応速度と正確な入力！
それを可能にする集中力を発揮しよう！

ターゲットモードは、決められたコースを強制スクロールで進みながら、標的を狙って攻撃していくというモード。バトルモードでは武器やアイテムの知識や、戦略を練る頭脳が重要だったが、このモードではそういうものはいっさい必要なし。大切なのは、標的に瞬間的に反応できる俊敏さと、標的を照準に確実にとらえる正確なスティックさばきだけ！　単純だけど、それだけに熱くなれるモードなのだ。

とにかく撃ちまくれ！

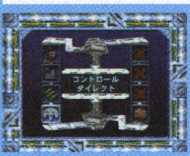


いきなり現れるドローン兵の標的を撃つ！　やることはそれだけ。この単純な作業にどれだけ集中できるかがポイントだ！



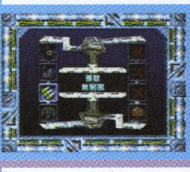
物陰に隠れたドローン兵。こういった撃つのが難しい標的もす速く反応して確実に倒していこう。

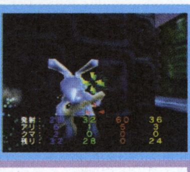
操作はお好みに合わせて



照準の動かしかたはノーマル、ダイレクト、リバースの3種類から選択することが可能。

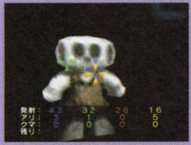
弾数制限で緊張感アップ！





弾数制限をつけると無駄弾が撃てなくなるので緊張感が倍増！　もちろん弾が無くなってしまえばなにも撃つことができない。ほかのプレイヤーが弾切れになるのを狙ってみてもいいかもしれない。

トライバルだけは絶対に撃つな！



ときどき出てくるトライバルの標的。コレを撃ってしまうとマイナスポイントになってしまうぞ！

トップは誰!?





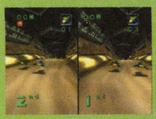


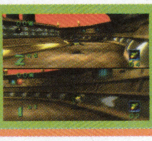
いかにミスなく走りきるか！
コーナリングがポイントだ！

ストーリーモードでかなり先まで進まないと、プレイすることができないのがレースモード。このモードも最大4人までプレイすることが可能だ。多人数で対戦する場合は、マシンを操るテクニックはもちろんのこと、ほかのプレイヤーとの駆け引きも重要だぞ。



こちらも画面の選択が可能だ！





ふたりの対戦はバトルモードと同様にタテ画面ヨコ画面の選択が可能。ヨコ画面の方が見やすいぞ。

コーナリングが鍵！



コーナリングのときは無駄な減速をしないで、できるだけ高い速度を維持しよう。ただし、壁にぶつかると大きく減速してしまうぞ！

ブーストの使いどころを覚えよう！



相手を抜く瞬間に使ったり、差を広げるために使ったりと使いどころはいろいろ。効果の持続中に重ねて使えばさらにスピードがアップするぞ。

アイテムで敵の邪魔をしよう！



オイルか爆弾を当てれば敵を減速させることができる。暗い物陰にオイルをまいて保護色で見にくくさせたり、抜いた直後に避ける間もなく置いたりしてつかおう！





コースによっては視点も変化！



選んだコースによって、3Dの視点とマシンを真上から見た視点のどちらかに変化。ストーリーモードでコースを探そう！



3種類のメダルをゲットするべし！



マイザーコイン（赤）
コース上に爆弾がおけるようになる。

マイザーコイン（青）
ブーストのストックがひとつ増える。

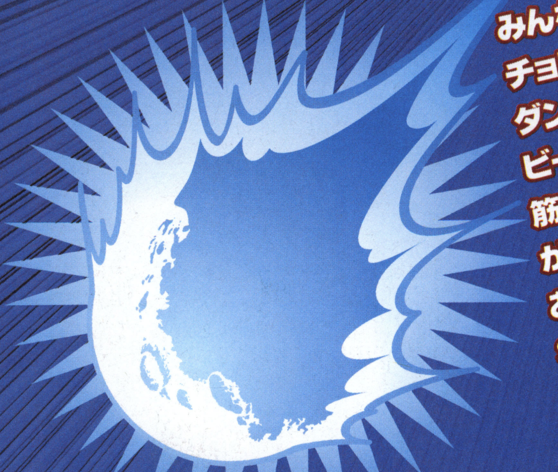
マイザーコイン（緑）
コース上にオイルをばらまくことができる。

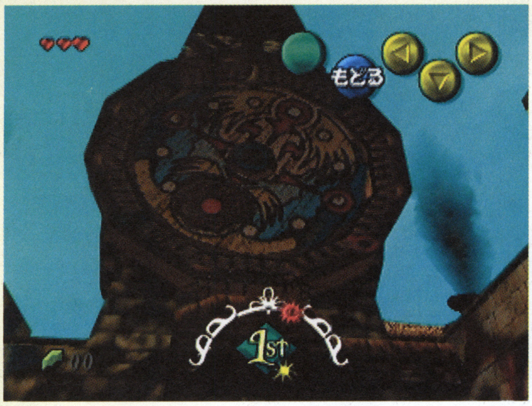
COMING UP NEXT

最新スクープ情報

先月号に引き続き、N64、GBともに新作ソフトが山盛り状態にもかかわらず、まだまだ期待のニューカマーがやって来た。『デビルチルドレン』や『サクラ対戦GB』など、どこから読んだらいいのか悩んじゃうね!?

真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』『赤の書』
ドンキーコング64
マリオパーティ2
ゼルダの伝説外伝
ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～
サクラ大戦GB
モンスターファームバトルカードGB
マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～
エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～
Bビーダマン爆外伝Vファイナル・メガ・チューン
ハイパーオリンピックウィンター2000
みんなの将棋ー初級編ー
チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース
ダンジョンセイバー
ビートマニアGB2 ガッチャミックス
筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～
がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行!～
おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～
SUPER BOMBLISS DX
パチンコ必勝ガイドデータの王様
星のカービィ64
ピクロスNP Vol.5





今度は、ふたりの妖精の存在が明らかになったぞ!

ゼルダの伝説外伝 (仮題)

2000年3月予定
開発度 ?%
6,800円 (予価) /任天堂

Nintendo®

発売まで4ヵ月。今月も、公開された写真から『ゼルダの伝説　外伝 (仮題)』の謎に迫ってみるぞ。

前号までで明らかになっているのは、その舞台が前作『ゼルダの伝説　時のオカリナ』のハイラルによく似た、だけどどこかが違う、奇妙なパラレルワールドだということ。そして、その世界があと数日で終わってしまうということ……。この地へリンクをいざなったのは、前作でも登場したスタルキッド。愛馬エポナを盗んだ彼を追い、深い深い森へと迷い込んだのがすべての始まりだったのだ。

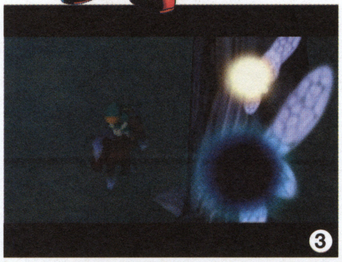
今回明らかになったのは、頼もしい (?) 妖精の存在。前作『ゼルダの伝説　時のオカリナ』には、「ヘィ!　リッスン!」とリンクに話しかけ、“つぎ何してよいか分からない!”というプレイヤーを助けてくれた、かしこい妖精ナビィがいたよね? 今作ではなんとふたりも妖精が登場することが判明したんだ。そのふたりとは、姉のベルと弟のモンド。どちらも、スタルキッドと行動をともにしていたのだけれど、あるきっかけからベルだけが、リンクといっしょに冒険をすることになるらしい。エポナを取り返すため、とはいえ前作のように名コンビ、とはちょっといかないのかな?　奇妙な世界でとまどいを隠せないリンクを、ときにはしかったり、あきれたりしながら……という感じになるのだろうか?

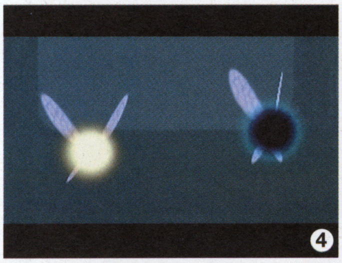
さらに今作のポイント“お面”といえば、前作でハイラル城下町で店をかまえていた、お面屋らしい人物が登場することも明らかになった。やっぱり怪しげなお面を貸してくれるのかな?　いまのうちに、『時のオカリナ』のお面イベントを全部終わっておいたほうがいいかもね。

最新情報


❶


❷


❸

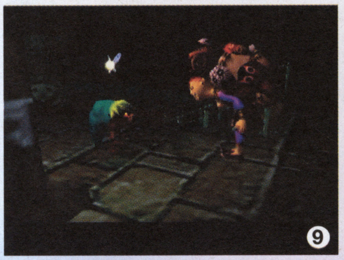

❹


❺


❻

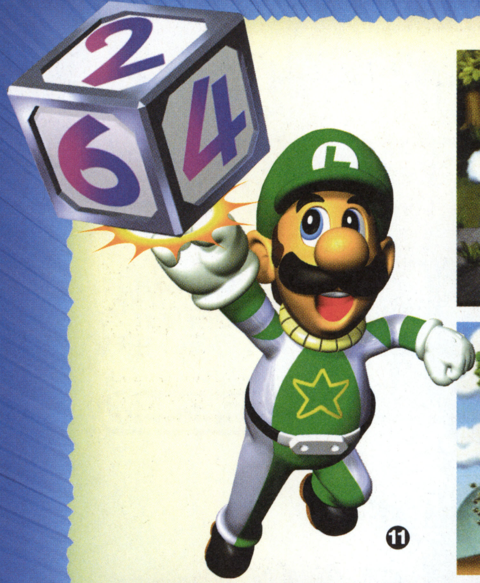

❼


❽


❾

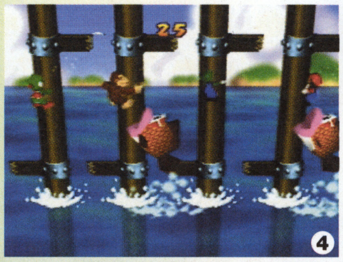

❿

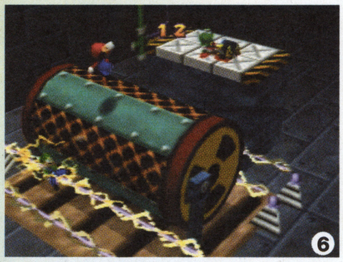
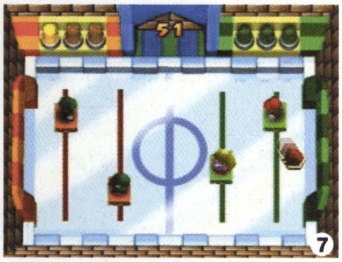
❶デクナッツに変身し、とまどいながら花を見つめるリンク。❷こちらは、キリリとゴロンのお面を持つリンク。ここまでのあいだにどんな出来事があったのかな?❸愛馬エポナにまたがり、森を行くリンク。木の陰から見つめる妖精ふたり……。❹左の白っぽいほうが、姉のベル。右の青っぽいほうが弟のモンド。姉弟の妖精だ。❺リンクの目のまえに現れたスタルキッド。ベルとモンドもいっしょだ。❻エポナにまたがったスタルキッド。このまま奪われてしまうのか。どうするリンク?❼スタルキッドによってデクナッツの姿に変身させられてしまったリンク。途方にくれるばかりだ。❽そこへ現れたのがリンクと行動をともにすることになるベル。名 (迷?) コンビ誕生かな?❾お面屋と出会ったリンク。彼もまたスタルキッドを捜しているらしい。❿大切なお面を取られたので、取り返したいらしい。……この笑顔、信用する?



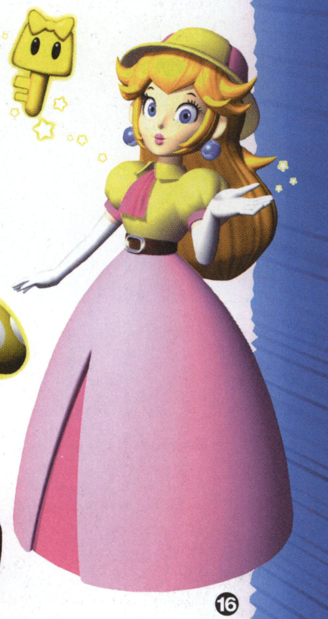








『マリオパーティ』といえば、やっぱり気になるのがミニゲーム。今月も新たに登場するものを紹介するぞ。ミニゲームの基本となるのは1ターン終了ごとに発生するもの。各キャラクターの止まったマスによって“4人用ミニゲーム”、“2vs2ミニゲーム”、“1vs3ミニゲーム”のいずれかをプレイすることとなる。どれをプレイするにしても、ここでコインをきっちり稼いでおけば、スーパースターの座はキミの手にグッと近づくだろう。

『2』からの新登場となるのが、アイテムマスに止まるとプレイできる“アイテムミニゲーム”、バトルマスに止まると始まる“バトルミニゲーム”、残り5ターン以降、ほかのキャラクターと同じマスに止まると発生する“決闘ミニゲーム”の3種類。とくに、決闘ミニゲームでは争うコインの数を決められるから大勝負となること間違いなし。また前作同様に“！マス”停止で“チャンスミニゲーム”をプレイできるぞ。

楽しみの膨らむ『マリオパーティ2』、本誌ではいよいよ来月号で徹底解析をしちゃうので、こちらもぜひ楽しみに待っていてもらいたい。

❶“カウント1・2・3”ではテレサの正確な数を数えよう。❷はちのすを受け止めてしまったら負け、の“はちのすブンブンブン”。❸フラフラのキャラクターを操作する“フラフラレコード”は4人対戦用のミニゲームだ。❹“のぼってマスト”ではマストの頂点を目指そう。❺“おしえてステップ”はお手本に従ってステップを真似する1vs3ミニゲームだ。❻ローラーから落ちたらアウトの“まわしてローラー”。❼“スピードホッケー”では上下に移動しながら甲羅を相手ゴールに落とすのだ。❽“フライングレース”では味方との息を合わせて勝利を収めよう。❾レースに勝つキャラクターを当てろ！　“キャラクターレース”はバトルマスに止まったときにプレイするバトルミニゲームだ。❿いつ爆発するかわからないボムへいを投げ合う“いそげ！ ボムへいわたし”もバトルミニゲームだぞ。⓫スペースランドでのルイージはハイテクファッションだ。今作ではテーマランドごとにキャラクターの服装も変化する。⓬セーラー服がおしゃれ？　パイレーツランドのヨッシー。⓭ウエスタンランドでのマリオはカウボーイふう。⓮ワリオはスペースランドでもどこか不恰好。⓯帽子がお似合いのミステリーランドでのドンキー。⓰ミステリーランドでもピーチはおしとやか。

『2』になってミニゲームの盛り上がりだってパワーアップ！

マリオパーティ2

1999年12月17日予定
開発度100%
5,800円／任天堂

Nintendo

次号攻略



先月号でも紹介したN64、年末期待の新作『マリオパーティ2』のより具体的な情報が飛び込んできたぞ。まずはプレイの舞台となるテーマランドについて紹介していこう。

今作で、お馴染みのキャラクターたちがスーパースターの座をめぐって争う、テーマランドは全部で5つ。難易度の低い順に“パイレーツランド”、“ウエスタンランド”、“スペースランド”、“ミステリーランド”、“ホラーランド”となっている。また未確認ながらプレイをやり込むと、このほかにも隠されたテーマランドで遊ぶことができるようだ。どのテーマランドにも、個性的な仕掛けがたくさん用意されているから息長くプレイを楽しめるぞ。

たとえば宇宙空間が舞台のスペースランド。ここでは、マップ中央を誰かが通過するたびにカウンターの数が下がっていく。カウントがゼロになったときに発射されるクッパ砲を浴びるとコインをすべて取られてしまうのだ。暴走するドッシンに追いかけられたり、それを取り締まるムーチョ巡査を登場させたりもできるぞ。秘境が舞台となる、ミステリーランドでは分割されたマップの間を“？マス”に止まることにより移動していく、なんて仕掛けもある。

“ミニゲームランド”では、プレイ中に貯めたコインでミニゲームを買うことができる。買ったものは“ミニゲームパーク”でいつでもプレイできるから、ここで腕を鍛えてライバルに差をつけたいところだ。さらには、10種類以上購入すると出現する“ミニゲームスタジアム”では、バトルモードのプレイが可能となる。ここで遊べば、ミニゲームのテクニックを純粋に競い合える、というわけだ。もちろん、もっとたくさん買えばもっといいことが起きるかもしれないぞ。













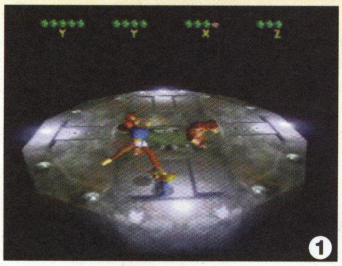








❶パイレーツランドではクッパから財宝を守ってスーパースターになろう。❷止まったマスによっては隠しブロックからスターが登場することも。❸マップ中央のカウンターは誰かが通過するたびに下がっていく。カウントゼロで発射されるクッパ砲は所持コインをすべて奪ってしまう極悪イベントだ。❹アイテムショップで買ったアイテムを使えば一発逆転も夢ではない。❺4つに分かれたマップ上を行ったり来たりのミステリーランド。❻同じマスに止まると始まる決闘ミニゲームはテーマランドごとに異なるものが用意されている。❼ホラーランドのアイクンのイベントではキャラクターの位置が大幅に変わってしまう。❽ホラーランドには、昼と夜のマップが存在するからちょっとややこしいぞ。❾ミニゲームで好きなだけ遊べるミニゲームランド。初期状態ではなにもない島にはなにが起きるのかな。❿キノキオから買ったミニゲームはいつでもプレイできるぞ。





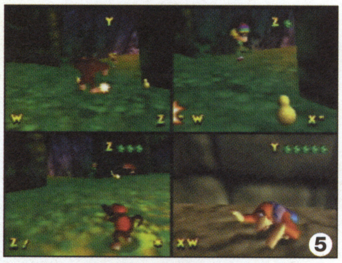


ふたりから4人で遊べる対戦モードのコングバトルには、1画面内に収まる狭いリングの中で戦うバトルアリーナと、ストーリーモードのような広いマップで戦う、各プレイヤーごとに画面が分割されているモンキースマッシュの2種類があるぞ。バトルアリーナでは、攻撃して倒すだけでなく、相手をリングから落としても倒すことができるのだ。モンキースマッシュは広いマップの中に落ちているアイテムを効率よく拾って戦いに活かすことが重要なポイント。ちなみに、どちらのモードもストーリーモードと同じ技を使うことができる。各キャラクターの得意技でほかのプレイヤーをやっつけよう！

勝敗を決めるためのルールは、生き残りをかけて戦うサバイバルや、1枚のコインをみんなで奪い合うコインキャッチなどいろいろ。これだけいろんな遊び方ができればそう簡単には飽きないぞ！

とってもおもしろそうな『ドンキーコング64』。なんとこのソフトの発売と同じ12月10日に、『ドンキーコング』のカードゲームも発売されるのだ。しかもソフトのなかには、カードゲームで実際に使用できるレアカードが2枚同梱されているぞ。N64とカードゲーム、両方の『ドンキーコング』で楽しんじゃおう！







❶これは1画面上で戦うバトルアリーナ。❷アイテムを取ってパワーアップ！ 巨大化すれば相手を踏みつぶすことができるのだ！❸衝撃波をおこすアイテムもあるぞ。❹こちらはモンキースマッシュ。1プレイヤーと2プレイヤーが交戦中だ！❺プレイヤーのディディーコングがピーナッツ・ポップガンでみんなを攻撃。❻ストーリーモードと同じように狙い撃ちも可能。❼ストーリーモードで助けたキャラクターは対戦モードで使えるようになるのだ。❽バトルアリーナでも武器は使えるぞ！❾ステージ上に落ちているアイテムを探そう！❿こちらがカードゲーム。ソフトにはタイニーとランキーのカードがついているぞ。





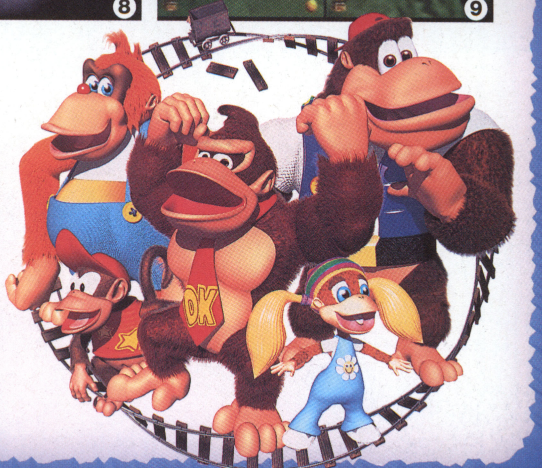












今回はみんなで盛り上がれる対戦モードを紹介するぞ！

ドンキーコング64



1999年12月10日予定
開発度100%
7,800円／任天堂

Nintendo

最新情報

ついに発売まであと１ヵ月をきった『ドンキーコング64』。今月もこのゲームの最新情報をお届けするぞ！

まずはストーリーを紹介しよう。ドンキーたちを目の敵にしているクルール軍団のボス、キングクルール。何度もコングたちにやられてきたキングクルールは復讐を誓い、コングたちを捕まえ、大切なゴールデンバナナを隠してしまった！　ひとり残されたリーダーのドンキーコングは、みんなを助け、キングクルールを倒すために戦うのだった……。

冒険はドンキーコングの家からスタート。まずはそばに住んでいるクランキーコングの元を訪ねよう。彼はコングたちがさまざまなアクションを覚えることができる、薬をくれるのだ。ただし、まずはトレーニングバレルに入って特定のトレーニングをこなす必要があるぞ。薬をゲットしたら、各ステージへつながるＤＫアイランドへ移動だ。ますははじめのステージ、ジャングルガーデンに行ってみよう。ジャングルガーデンではさまざまな敵が登場する。トレーニングとクランキーコングのもとで覚えたアクションを駆使して倒していこう。

ここにあるファンキーコングの家では、バナナコインと交換で武器のココナッツキャノンを手に入れることができるぞ。さらに、このステージにはディデイーコングも捕まっている。特定のパネルに武器を撃ち込めば牢屋の鍵を開けて、救出することができるのだ！



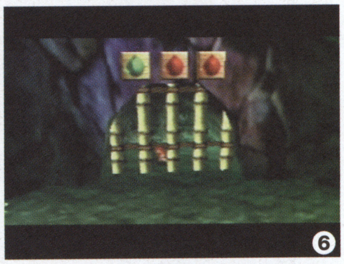




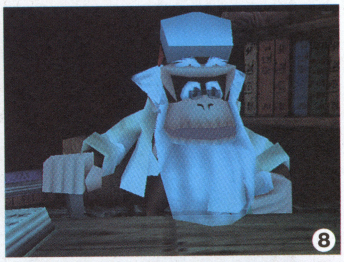
















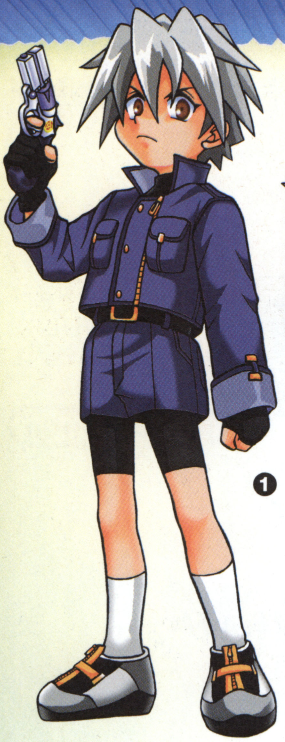
❶キングクルールと直属の部下たちだ。❷なんとドンキーコング以外の全メンバーが捕まってしまった！❸自宅でトレーニングに励むドンキーはすぐにメンバーを助けるために飛び出すのだった。❹ダッシュから攻撃すればジャンプキックが出せるぞ！❺これで遠くの敵も怖くない！❻牢屋に捕まったディディーコング。マップ上にあるココナッツプレートを撃つのだ。❼見事ディディーコングを救出したぞ！❽クランキー爺さんの薬は特定の条件をクリアーしないともらうことはできないのだ。❾ファンキーコングの譲ってくれる武器はどれも強力！メンバーによって撃ってもらえる武器も変わるぞ。

※画面は開発中のものです。

『デビルチルドレン』には、『黒の書』と『赤の書』の2種類が用意されている。『黒の書』の主人公はカイ・セツナだが、『赤の書』は要未来（カナメ・ミライ）という少女が主人公となる。また、それぞれの書を象徴する固有の悪魔が登場したり、さらにゲームを進めていくうちに発生する特定のイベントも違ってくるのだ。つまり、単なるバージョン違いのゲームとはひと味違う、というわけ。2本とも買って、どちらかをクリアーしてもう1本を最初から始めても、ちゃんと楽しめるようになっているのはうれしいよね。

さて、メガテンといえば悪魔抜きでは語れないゲーム。この『デビルチルドレン』でも200種類以上の悪魔が登場する。それらには7つの属性が存在し、外観から性格まで非常に個性的なものばかりだぞ。悪魔たちは、戦闘中の会話での交渉によって、仲魔として味方にすることができる。だが、その悪魔の個性に合わせて交渉しなければ、仲魔になってくれないこともあるのだ。そして、仲魔にした悪魔どうしを合体させることにより、より強力な新しい種類の悪魔がつくり出される。悪魔の中には、悪魔合体によってしか仲魔にできない悪魔もいるらしいぞ。ゲーム中で出会った悪魔の情報は、“デビダス”という図鑑に登録される。仲魔を集めまくって、この“デビダス”をコンプリートさせることも大きな楽しみのひとつになりそうだね。さらに、通信ケーブルを使えば、友だちと仲魔を交換したり、対戦させたり、さらには友だちと自分の仲魔とを合体させることもできるのだ。

この新しいメガテンワールドがキミの手元に届くのは、来春となる予定。楽しみに待っていてくれ!!


❶

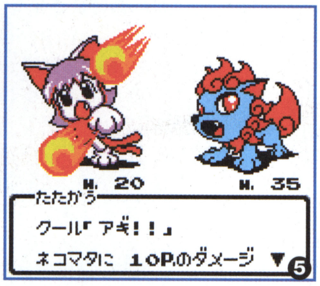

❷



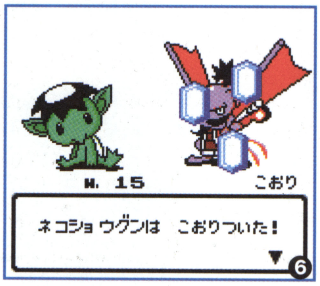
❸



❹



❺



❻

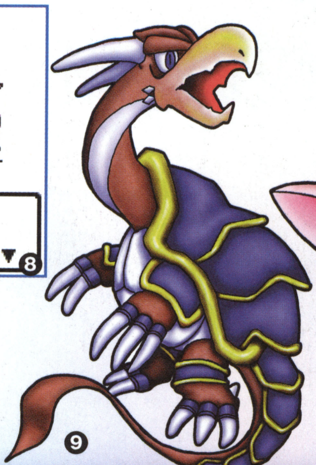


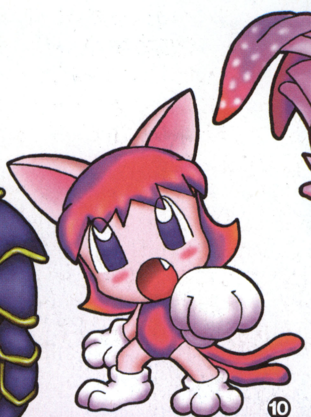
❼

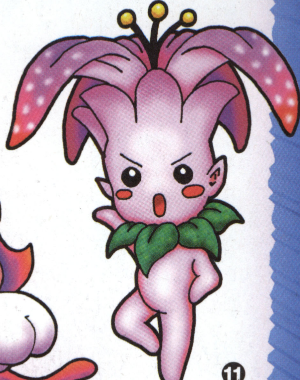


❽

❶『黒の書』の主人公、カイ・セツナ。行動の判断基準は“おもしろそうかどうか”で、物事を深く考えないため、後悔することも多い。一見クールそうだが、意外に純情な11歳。❷セツナのパートナーである、ケルベロスのクール。その名とは裏腹に、けっこうお調子者だったりする。犬扱いされることを何よりも嫌うらしい。❸お宝発見！　チョコということは、どうやら体力を回復してくれるアイテムらしい。❹機嫌が悪いというフロストカイザーとは、いかにも強そうな名前。ボスクラスの敵なのだろうか。❺火の玉による攻撃呪文“アギ”を唱えるクール。名前に似合わず、熱い攻撃だ。❻魔法は、敵悪魔の属性を考えて使う必要がある。ネコショウグンに氷系の魔法は効果があるのか？❼グリフォンであるベールがくり出すマシンガンパンチ。この乱れ撃ちは効きそうだよね。❽会話による交渉のシーン。金を要求されるとは、交渉に失敗してたりして。❾❿⓫左からゲンブ、ネコタマ、マンドラゴ。ゲームにはこうした悪魔が続々登場してくる。見た目は可愛いけど、どれもひと癖ある個性的な悪魔ばかり。もちろん、うまく付き合っていけば、このうえなく心強い味方になってくれるはず。そして、彼らを合体させることによって、どんな悪魔がつくり出されるのだろうか？


❾


❿


⓫

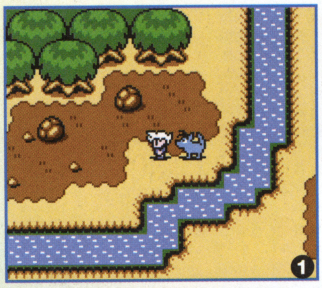
今回は「コンゴトモヨロシク」って言ってくれるかな？

真・女神転生デビルチルドレン 『黒の書』/『赤の書』

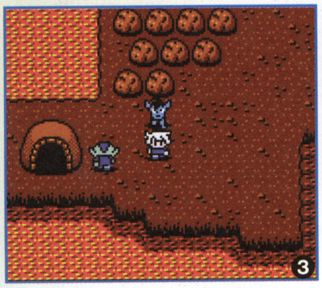
2000年春予定
開発度33%
価格未定／アトラス

超スクープ









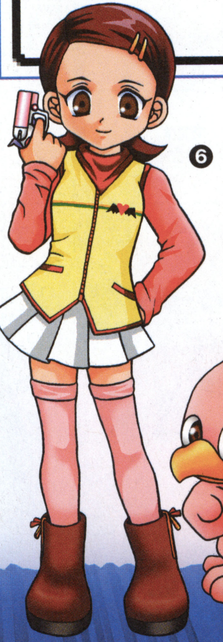




スーパーファミコン用ソフトとして'92年10月に登場した『真・女神転生』を祖とする、通称『メガテン』シリーズ。神と悪魔をテーマとした重厚かつ壮大なストーリー展開、戦うべき敵である悪魔を会話によって仲間（ゲーム中では“仲魔”と呼ばれる）にするというアイデア、さらに悪魔どうしを合体させることでさらに強い悪魔を作り出すというシステムのどれもが斬新で、多くファンを魅了してきた。GBで満を持して登場するそのシリーズ最新作が、この『真・女神転生 デビルチルドレン』だ。

ストーリーは世界規模の異常な寒波に襲われた2000年8月、日本で幕を開ける。夏だというのに雪が降り積もり、しかも寒さが日に日に厳しくなるなか、主人公である少年“甲斐　刹那（カイ・セツナ）”のもとに小包が届く。その中に入っていたのは、“ビネコン”と書かれたモバイルパソコンと、銃口のないリボルバーふうの物体。差出人の名前は書かれていなかった。いつの時代も、若者の好奇心は怪しさや危険を凌駕してしまうもの。セツナも例外ではなく、用途不明の銃のトリガーを引いてしまう。その瞬間から、セツナの運命は大きく動き出していったのである。

物語が進むにつれて、舞台は日本から魔界へと移る。魔界を徘徊する敵の悪魔は、主人公の力量を圧倒的に上回るものたちばかりだ。さまざまな出会いによって仲魔となった悪魔を召喚してその力を借り、戦い抜いていかなければならない。主人公の行く手を謎が、出会いが、そして事件がさえぎっていく。はたしてその先には、どんな運命が待っているのだろうか!?





❶フィールドを歩く主人公、セツナ。後ろからついてきているのは、パートナーのクールだ。❷川を挟んだ向こう側の街と敵対している、ということなのだろうか？　対立する理由は？❸煮えたぎるような、恐ろしげな色をした川……どうやらここは地獄らしい。❹パソコンを起動するセツナ。はたして何が起こるのだろうか？❺メガテンといえば合体だけど……アナタって、俺なの!?❻『赤の書』の主人公となるカナメ・ミライ。スポーツ万能の優等生だが、頭が切れる分だけ計算高く、小悪魔的でダークな部分も持っている。セツナと同じく11歳。❼ミライのパートナーはベール。有翼の悪魔、グリフォンだ。プライドが高く、すべて自分で仕切りたがる性格をしている。

SOFT Release Schedule



発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
11月26日	□ ぷよぷよ～んパーティー	コンパイル	パズル	●●●●●●●●●●●	6,800円
11月26日	□ ビートルアドベンチャーレーシング	エレクトリック・アーツ・スクェア	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円
11月27日	□ スターツインズ	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円
12月3日	□ 爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円
12月3日	□ カスタムロボ	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●●	6,800円
12月10日	□ ドンキーコング64	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	7,800円
12月16日	□ 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～	コナミ	アクション	●●●●●●●●●○○	7,800円
12月16日	□ ゴエモンもののけ双六	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●○	7,800円
12月17日	□ マリオパーティ2	任天堂	その他	●●●●●●●●●●●	5,800円
12月17日	□ バイオハザード2	カプコン	アクション	●●●●●●●●●●○	7,800円
12月24日	□ ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル	ハドソン	その他	●●●●●●●●●●○	6,800円(予価)
12月30日	□ 忍たま乱太郎64	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
12月	□ チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	アクション	●●●●●●●●●●●	6,800円(予価)
'99年	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●●○○○	価格未定
2000年1月28日	□ バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●●○○	6,980円
2000年1月下旬	□ トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○○	6,980円(予価)
2000年1月	□ スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	6,800円
2000年1月	□ トップギア・ラリー2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●○	6,980円
2000年2月	□ 大刀	ケムコ	アクション	●●●●●●●○○○○	6,980円(予価)
2000年3月	□ ゼルダの伝説外伝(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	6,800円
2000年3月	□ 星のカービィ64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	6,800円
2000年4月	□ 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版	任天堂	スポーツ	○○○○○○○○○○○	6,800円
2000年5月	□ MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	6,800円
2000年春	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●●	7,800円
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ リボルト	アクレイムジャパン	その他	●●●●●●●●●●○	5,800円
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第5弾!! 64風来のシレン(仮題)	チュンソフト	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	5,800円
未定	□ WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテイメント	アクション	●●●●●●●●●●●	7,980円
未定	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	5,800円
未定	□ パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	○○○○○○○○○○○	6,800円

配付日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月	□ 巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ マリオアーティスト ペイントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●●	価格未定
2000年2月	□ マリオアーティスト タレントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●○	価格未定
2000年2月	□ シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●●○	価格未定
2000年4月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●●	価格未定
2000年4月	□ F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●●	価格未定
2000年春	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●●○	価格未定
2000年春	□ 日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月1日	□ ピクロスVol.5	任天堂	パズル	●●●●●●●●●●●	2,000円

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
11月21日	□ ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●●	3,800円
11月21日	□ ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●●	3,800円
11月25日	□ 筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
11月25日	□ ビートマニアGB2ガッチャミックス	コナミ	その他	●●●●●●●●●●●	4,300円
11月26日	□ Little Magic	アルトロン	パズル	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月1日	□ SUPER BOMBLISS DX	ビーピーエス	パズル	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月3日	□ ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
12月3日	□ それいけ! アンパンマン ふしぎなニコニコアルバム	アガツマ	RPG	●●●●●●●●●●●	4,300円
12月10日	□ マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●●	4,500円
12月10日	□ エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●●	4,500円
12月10日	□ グランデュエル	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●●	4,500円
12月10日	□ スーパーブラックバス～リアル・ファイト～	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●●●●●	4,500円
12月10日	□ 電車でGO!	サイバーフロント	シミュレーション	●●●●●●●●●●●	4,200円(予価)
12月10日	□ 格闘料理伝説ビストロレシピ～決闘★ビストガルム編～	バンプレスト	RPG	●●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
12月16日	□ がんばれゴエモンGB～もののけ道中とび出せ鍋奉行!～	コナミ	RPG	●●●●●●●●●●●	4,500円
12月16日	□ ～倉庫番伝説～光と闇の国	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●●	4,300円(予価)
12月17日	□ ボンバーマンマックス光の勇者	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月17日	□ ボンバーマンマックス闇の戦士	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月17日	□ トップギアポケット2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●●	4,200円
12月17日	□ 爆走戦記メタルウォーカーGB	カプコン	アクション	●●●●●●●○○○○	4,300円
12月17日	□ スウィート アンジェ	コーエー	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月17日	□ モンスターファームバトルカードGB	テクモ	その他	●●●●●●○○○○○	3,980円(予価)
12月17日	□ ポケットカラー麻雀	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月17日	□ ポケットカラービリヤード	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月17日	□ 女流雀士に挑戦～私達に挑戦してネ!～	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月22日	□ おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目	コナミ	その他	●●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
12月22日	□ パチンコ必勝ガイドデータの王様	BOSSコミュニケーションズ	その他	●●●●●●●●●●●	4,980円(予価)
12月22日	□ ポケットカラートランプ	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月23日	□ ハリウッドピンボール	スターフィッシュ	その他	●●●●●●●●●●○	3,980円
12月24日	□ ロボットポンコッツムーンバージョン	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●○	価格未定
12月24日	□ スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●●●●●●	3,900円
12月中旬	□ みんなの将棋—初級編—	エム・ティー・オー	その他	●●●●●●●●●●●	3,980円
12月下旬	□ ポケットプロレス	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
12月下旬	□ 突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
12月下旬	□ レミングス VS	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
'99年冬	□ ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	価格未定
2000年1月1日	□ ダフィーダックすべってころんでお金持ち(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●○	3,980円
2000年1月27日	□ ハイパーオリンピック ウインター2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
2000年1月28日	□ メタファイトEX	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●○	3,980円
2000年1月	□ 語楽王TANGO!	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
2000年1月	□ ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	その他	●●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年1月	□ Bビーダマン爆外伝Vファイナルメガチューン	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●●●○	3,980円
2000年1月	□ ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●●	3,980円
2000年1月	□ なかよしペットシリーズ❶かわいいハムスター(仮題)	エム・ティー・オー	シミュレーション	○○○○○○○○○○○	3,980円(予価)
2000年1月	□ 森下卓八段監修本格対戦将棋「歩」	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●○○	3,900円
2000年2月25日	□ 本格花札GB	アルトロン	その他	●●●●●●○○○○○	価格未定
2000年2月	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	3,800円
2000年2月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	アドベンチャー	●●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
2000年2月	□ メタモード	コーエー	RPG	●●●●●●●○○○○	3,980円
2000年2月	□ F1 WORLD GRANDPRIX for GAMEBOYCOLOR	コナミ	アクション	○○○○○○○○○○○	4,300円(予価)
2000年3月3日	□ BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●○○○○○○○○	価格未定
2000年3月	□ The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○○	4,500円(予価)
2000年3月	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□ 爆球連発!! スーパービーダマン(仮題)	タカラ	アクション	●●●●●●●●○○○	価格未定
2000年3月	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
2000年春	□ RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●●●●●○○○	価格未定
2000年春	□ KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●●	3,980円
2000年春	□ サクラ大戦GB(仮題)	メディアファクトリー	RPG	●●●●●○○○○○○	3,980円
2000年春	□ カードヒーロー	任天堂	その他	○○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ メロディキッズ(仮題)	エポック社	その他	●●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
2000年	□ スピーディーゴンザレス(仮題)	サンソフト	その他	●●●●●●●●●●○	3,980円
2000年	□ ムーミンの冒険(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～知恵の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～勇気の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○○	価格未定

新作ソフト超速スクープ

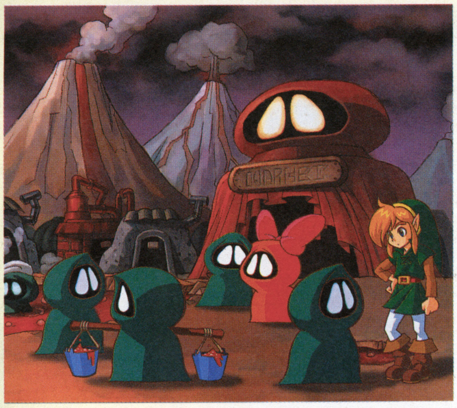
番外情報:NINTENDO64クリアカラー新登場!!



ランドネットディディのサービスに加入した人に配られるN64が、黒のスケルトンモデルになることは特集でお知らせしたとおり。日本シリーズで見事に日本一に輝いたダイエーホークスにちなんだオレンジのスケルトンモデルも、台数限定というかたちでしばらく前に発売されている。でも、どちらも、そう簡単に手に入るものではないよね。"ボクらもみんなとは違うN64がほしい!"。そんな全国のユーザーの声が届いたのか、12月1日から2色のクリアカラーで、N64が発売されることが決定したぞ。それが左の写真にあるクリアブルーとクリアレッドのふたつ。それぞれ本体下部が乳白色の、ツートーンカラーだ。付属するコントローラーも同じ色のスケルトンで、イメージが統一されているのがウレシイよね。どちらも価格は従来のN64と同じ14,000円。黒いN64は渋くてカッコよかったけど、このクリアカラーは一転してキュートなイメージ。"大きな声ではいえないけど、じつはN64を持ってなかったんだ"なんてキミは、絶対に買いだぞ!

謎の異次元大陸“ウーラ”ってどんなところかな？

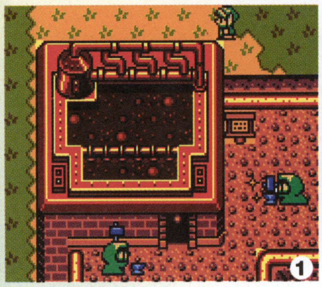
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～

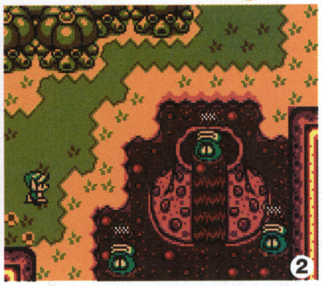


2000年2月予定
開発度 ?%
3,800円（予価）／任天堂

Nintendo

最新情報





こちらも、ますます目が離せなくなってきた『ゼルダの伝説　ふしぎな木の実　～力の章～』。今月の最新情報第1弾は、ズバリ物語の舞台だ。今回、勇者リンクは地上と“ウーラ”という名の異次元大陸を行き来して冒険を進めていくことになる。ウーラとは、その昔地上から地下へ沈んだ大陸らしく、噴火し続ける火山と灼熱の溶岩に覆われた世界。ここでの溶岩噴火が地上にも影響することから、ウーラ大陸とは、地表の裏側に位置する地底世界なのかも？

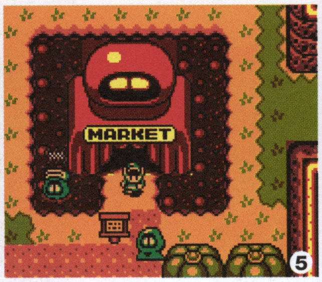
さて、情報第2弾は、ウーラ大陸に住んでいるのウーラ族という謎の一団について。ふしぎなマントに身を包んだ彼らは、灼熱の地でもヘッチャラでのんびりとした生活を送っているんだ。すぐれた製鉄の技術を持ち、溶鉱炉を使っていろいろな物を作り出せる。その価値観も地上とはちょっと違っていて、地上のゴミが彼らには貴重品だったり、その逆もアリ。物々交換でいろんなアイテムをもらえるかも？

情報第3弾は、副題“ふしぎな木の実”に関するニュース。じつは、ゲーム中にもさまざまな特徴をもつ“実”が登場するのだ。たとえば、“アチチの実”なら木や燭台に火を灯したり、炎で敵にダメージを与えたり、といった感じ。そのほかにも“イテテの実”、“ピューの実”なんてのもあり、それぞれ実がなる季節も違うらしいぞ。

最後の情報は、謎解きについて。今作の『力の章』では、“四季ロッド”で春夏秋冬を自由に変えるのがポイントであることは先月お伝えしたよね？　では今後発売が予定されている2作品は？　じつは『知恵の章』が“色”にまつわる謎、『勇気の章』は“時間”、すなわち朝昼晩の変化に関する謎やイベントであることが明らかになったのだ。プレイの順番によって、イベントやストーリーまでも変化する3部作。具体的な内容は今後どんどんお伝えしていくぞ。









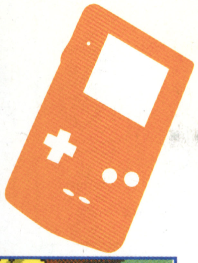
❶これが、ウーラ族自慢の溶鉱炉。アイテムを見つけたら、ここで加工してもらうのかな？❷ウーラ大陸のあちこちにある火山だ。ウーラ族は、溶岩風呂に入るのが大好き！　見るからに熱そうだ。❸ウーラ族の家は火山を改造した物。右の人は何かを一生懸命運んでいるのかな？❹こちらもウーラ族の家なのかな？　何かの倉庫にも見えるけれど？❺“MARKET”と読める。ウーラ族のお店だね。物々交換が基本のウーラ大陸では“ルピー”はいくらあっても……。❻これは“アチチの実”？　やけどしそうなリンク。

あの『サクラ大戦』が、ついにGBに登場

サクラ大戦GB

（仮称）





2000年春予定
開発度40%
価格未定／メディアファクトリー

MEDIA FACTORY

超スクープ













❶輝くばかりの美貌にくわえ、財力も知力をも兼ね備えた神崎すみれ。❷ロシア人の父と、日本人の母を持つマリア。❸花組で最年少のアイリス。フランスの富豪の娘だ。❹機械いじりが大の趣味という紅蘭。中国から日本に渡ってきた。❺琉球空手の継承者であるカンナ。豪放で前向きな性格の持ち主だ。❻花組をまとめあげる大神少尉。帝都を降魔から守るため、体をはって立ち向かう。❼LIPSの選択には時間制限がある。ノロノロ考えていないで、テンポよく会話を進めよう。❽ちょっとはじらいを見せるすみれ。表情の変化も見物だよ。❾マップ画面で移動先を選択。いろいろな人に会って、さまざまな会話をするのが、アドベンチャーの基本だ。







太正時代を舞台に、大神一郎少尉率いる帝国華撃団が帝都の平和を脅かす謎の集団と戦いをくり広げる『サクラ大戦』が、いよいよゲームボーイで遊べることになったぞ。ゲームの基本システムは、オリジナルのサターン版とほぼ同じ。花組隊員たちとの会話を楽しみながら、ストーリーをすすめていくアドベンチャーだ。といっても単なる移植ではなく、携帯ゲーム機ならではの機能が盛り込まれている。

今回のテーマは"体験入隊"。プレイヤーであるキミは、なんと新入隊員として花組に体験入隊するところからゲームがはじまる。毎日のキビシイ訓練に耐え、花組の正式な一員になるために、真宮寺さくらや神崎すみれたちの信頼を勝ち取らなければならないのだ。そして最後に待ち受ける卒業試験に、見事合格することができるかな？

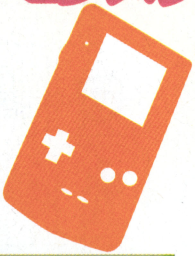
隊員たちとの会話は"LIPS（Live & Interactive Picture System）"と呼ばれるシステムで行われる。画面に表示される選択肢からセリフや行動を選んでいくと、それに応じて相手のリアクションがかわってくるのだ。相手を喜ばせることができれば、信頼度や好感度といったパラメーターが上がるし、怒らせてしまうと一瞬で会話が終わってしまうことも。LIPSには制限時間があるので、モタモタしていると勝手に会話が進んでいってしまうぞ。

会話の楽しさもさることながら、『サクラ大戦』の最大の魅力は個性豊かな隊員たちのグラフィック。その魅力を最大限に活かすため、ゲームボーイカラー専用ソフトとして開発が進んでいる。また、本体に内蔵された赤外線ポートを活かし、通信を使った新しい遊びの企画も検討中。ケーブルをつなぐ手間なしにデータを交換したり、情報をやりとりしたり。遊びの可能性を広げてくれそうな『サクラ大戦GB』に、いまから思いっきり注目していよう。



『モンスターファーム』の新作がゲームボーイで登場!

モンスターファームバトルカードGB



1999年12月17日予定
開発度90%
3,980円/テクモ

TECMO

超スクープ



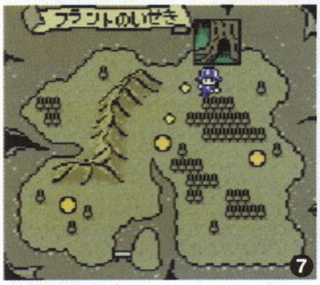


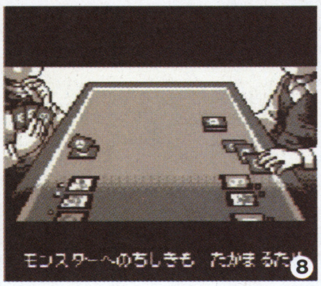














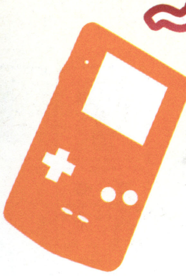
今年発売された続編や、TVアニメ、トレーディングカードゲームなど、さまざまな分野で人気の高い『モンスターファーム』が、ついにゲームボーイで登場となった。その名も『モンスターファームバトルカードGB』。音楽用CDからいろいろなモンスターを誕生させ、育てていく育成シミュレーションゲームから一変、『モンスターファーム』でお馴染みのモンスターたちと一緒に冒険しながら、世界中のカードを集めてゆくカードシミュレーションゲームになったのだ。ひとりでプレイするのはもちろん、通信ケーブルを使うことによって、友だちとの対戦やカード、アイテムの交換ができるなど、いままでの『モンスターファーム』にはなかった遊びかたが魅力になっている。

物語の舞台となるのはモンスターバトルが世の中に定着したモンスターファームの時代。大人たちのようにモンスターを扱うことができない子供たちの間で“バトルカード”というカードゲームが大流行した。そして、この遊びをする子供たちは“ブリーダー”と呼ばれ、誰も手にしたことがないモンスターカードを得るため冒険へ旅立つ。

ブリーダーは冒険中、友だちやライバルたちと“バトルゲーム”で闘うことになる。3体のモンスターをお互い出し、 山札から手札となるカードを5枚引くドローステップ。攻撃に必要なエネルギー(ガッツ)を溜めるガッツステップ。攻撃や守備を行う攻撃ステップをくり返し、相手モンスター3体を全てKOさせれば勝利となるのだ。これらのステップはバトルの基本だが、モンスターに合わせてさまざまな戦闘パターンがある。どのモンスターを使うかが、ブリーダーであるキミの腕の見せどころだ。

❶ゲームのスタート時に、特徴の異なるモンスターで構成された3つのチームの中から1チームをプレゼントされる。❷ブリーダーとなったキミはレアカードを手に入れるため遺跡へ向かうのだ。❸遺跡にはライバルブリーダーもいる。どんどんバトルを挑もう。❹遺跡をすみずみまで探索し、さまざまなアイテムを集めよう。❺バトルに勝利すると相手からカードを1枚奪うことができる。❻カードの効力がわからなくても、詳細コマンドを使えば教えてくれるぞ。❼遺跡へ入るたびに中の地形が変化するので、何度プレイしても楽しむことができる。❽オープニングムービーの画面。ここからブリーダーたちの冒険が始まる。❾カードを単発で出すより、2枚以上を組み合わして使用する“コンボ”のほうが高い効果を得れるのだ。





うれしはずかし楽しのイベントが盛りだくさんなのです!

マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB ～ザールブルグの錬金術士～

2000年12月10日予定
開発度90%
7,980円（限定版）
4,500円（通常版）／イマジニア

imagineer

最新情報

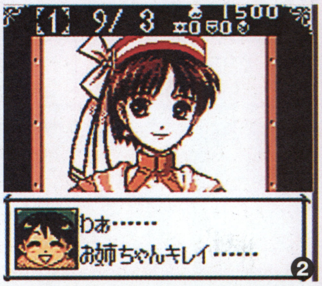
『マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～』の発売日まであとわずか。マリーとエリーに会える日もいよいよ近づいてきた、というわけだね。今回は、ゲーム中のイベントをいくつか紹介していくぞ。

まずひとつ目は、池のほとりでの出来事。そこで“絵の素材がない”といって困っている画家のフィクスに、探しているものを渡すと、お礼として絵を描いてくれる、というのだ。心優しいエリーらしいイベントだよね。つぎは、ザールブルグでも評判のパン屋さんで、いろんなパンを目の前にして、あれもこれも買おうとする妖精クン。マリーが“そんなに食べられるの？”と聞くと、妖精クンは食べられないことに気づいて落ち込んでしまう。しかしこのあと、マリーが手料理を作って妖精クンを励ましてあげるのである。でも、マリーの料理って、味は大丈夫なのかな？ そしてGB版では、エリーの後輩であるミリィが新しく登場する。じつは彼女、天然ボケのエリーをはるかに上回るボケぶりを見せてくれるのである。そのミリィ、提出レポートの題目を忘れてしまうのだが、断片的な記憶をたどった末に出てきたのは、とんでもないタイトル。こんな後輩がいるなんて、やっぱり類は友を呼ぶから？ さて、最後に紹介するイベントでは、妖精クンがある日突然、誕生日を聞いてくる。そこでいくつかの選択肢が表示されるが、どれを選んだかによって、妖精クンが違ったお祝いをしてくれるのだ。でも、ここで適当な答えをしてしまうと、あとで困ってしまうことにもなるぞ。

こんな楽しいイベントが、まだまだたくさん待っている『マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～』。季節はどんどん寒くなるけど、マリーやエリー、そして妖精クンと遊んで、心までも暖めよう!!



1



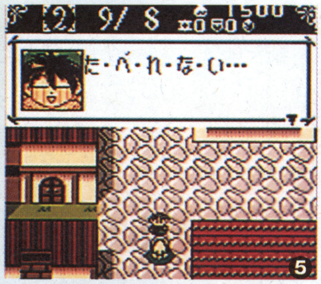
2



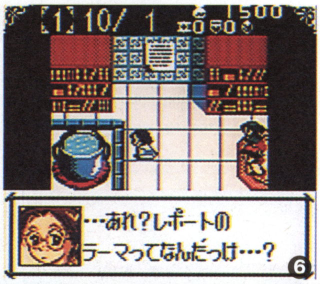
3



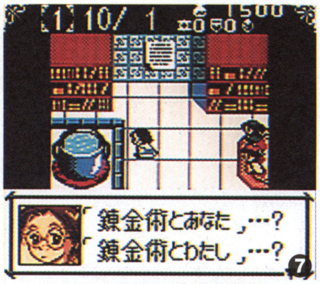
4



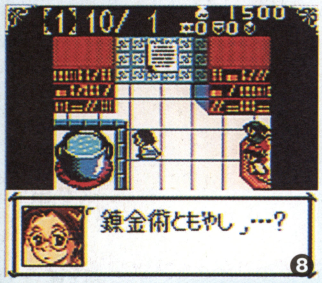
5



6



7



8



9



10

❶画家のフィクスが探していたのはうに……うに!? なんでそんなものを描こうとしてたんだろうね？❷できあがった絵がこれ。きれいに描いてもらって、妖精クンも大よろこび。❸店頭に並んだいろんなパンを見てはしゃぐ妖精クン。まだまだ子供だね。❹はしゃぐ妖精クンを冷静に諭すマリー。彼女も大人になったもんだ。❺食べられると思ったものが食べられなくなるというのは、大人でもショック。妖精クンが泣きたくなる気持ちもわかるというもの。❻ミリィはアカデミーの学生なので、当然宿題もあるというわけ。今回はレポートを出されたみたい。❼連想ゲームのようにして思い出そうとするミリィ。何かを忘れたときの基本的なやりかただね。❽……でも、最後に行き着いたのはこの題目。こんな課題が出されるかぁ!! ❾誕生日を聞いた妖精クンが、お祝いをしてくれる。やっぱりうれしいよね。❿でも、誕生日に関する質問にいい加減な答えをすると、苦しいフォローをしなければならないこともあるのだ。

※画面は開発中のものです。



Bビーダマンたちがまたゲームボーイで大暴れするぞ！

Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン

2000年1月
開発度80%
3,980円/メディアファクトリー

MEDIA FACTORY

期待の一作

好評だったGBの『Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～』の続編が発売されることになったぞ。平和なボーダーランド星に宇宙海賊のキングベーダーたちが攻めてきた。彼らの狙いはボーダーランドの王家に代々伝わる剣“ビーダキャリバー”を奪うことだったが、その前に剣は12個のタマ“クリスモンド”に分かれて飛び散ってしまった。キミは主人公のボンとなってビーダ戦士たち（しろボン、あおボン、あかボン）とともに、“ビーダキャリバー”を復活させて、ボーダーランド星に再び平和を取り戻さなければならない。

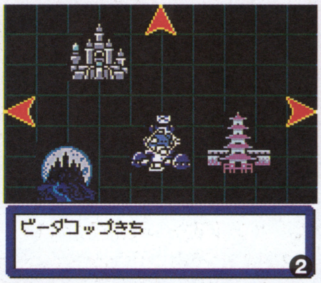
今作も、ビーダ戦士の協力者としてグレイボン博士が登場。ビーダコップ基地で博士が発明したクリスモンド発見機を使い、その時代や地域へ移動して調査を開始するのが基本的な流れとなっている。敵が現れたらバトル開始。バトルでは4つからなるアーマーパーツ（ヘッド、アッパー、ビーダ、ボトム）を、交互におこなわれる攻撃によって破壊した側が勝ちとなる。つまり各パーツの性能がものを言うのだ。さらに、“ライン”という新要素も採用された。バトルの最初に“空中”、“水中”、“地中”、“地上”と4つのラインに移動して攻撃するのだが、ジャンケンのように相互に強弱のある関係のため、ラインの読みあいも大事なのだ。

アーマーパーツはビーダコップ基地でチューンアップができる。敵との戦いに勝ったりイベントなどで手に入る“ビーダロイド”を使えば攻撃力や防御力などの性能がアップするのだ。物語が進むにつれて敵も強くなってくるから、アーマー強化は絶対に必要だぞ。

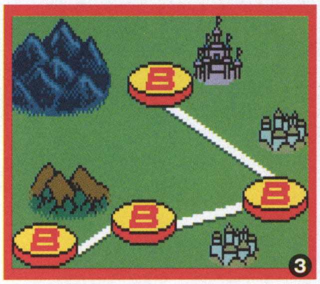
また、GBカラー専用のソフトだけあって、赤外線ポートを使った新しい試みが検討されているのだ。現段階ではまだ明らかにされていないが、近日中に発表の予定なので、楽しみに待とう。

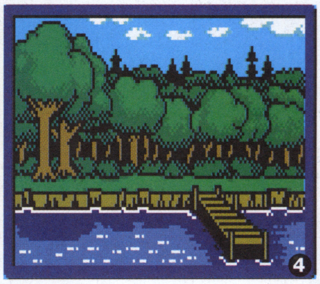


1



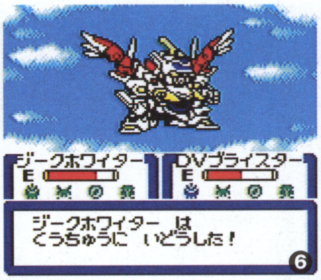
2


3

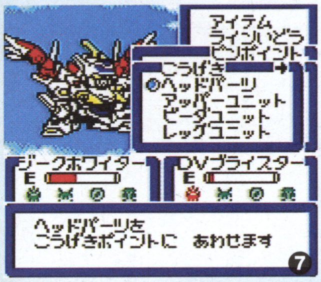

4



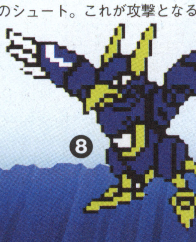
5



6



7


8



9

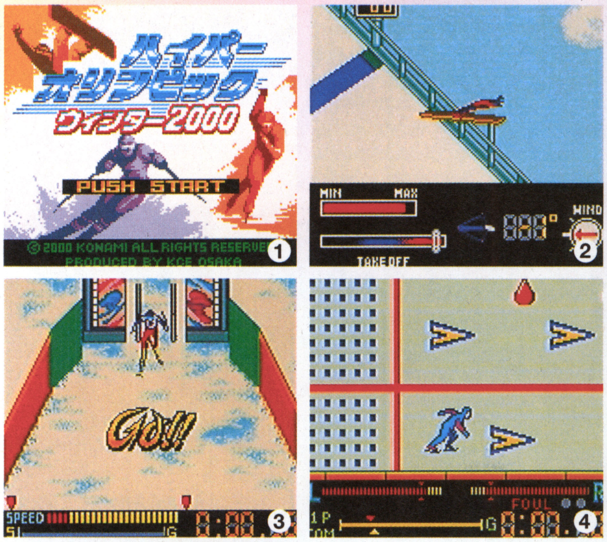
❶ビーダコップ基地。ここから各地へ向かったりパーツのチューンアップを行なう。❷各時代へとむかう広域マップ。❸エリアマップは各ステージから構成されている。❹ステージではさまざまなイベントがビーダ戦士を待っている。❺敵との遭遇！　バトルスタートだ。❻ライン移動。有利になればいいのだが。❼❽ビーダロイドを使い、アーマーをチューンアップする。❾ビーダマのシュート。これが攻撃となる。

いつでもどこでもウィンタースポーツを満喫

ハイパーオリンピック ウィンター2000

2000年1月27日
開発度60%
4,500円（予価）／コナミ

　誰もが手軽に楽しめ、思いっきり熱くなれる『ハイパーオリンピック』シリーズの最新作がGB版で登場する。今回は冬季オリンピックの競技ばかりを集めた、ウィンターバージョンだ。
　まずは伝統的に日本が得意としているジャンプ競技。K点が120メートルの“ラージヒル”と90メートルの“ノーマルヒル”の2種目。そしてアルペン競技からはスピード感あふれるジャイアントスラロームがエントリー。“スキー”と“スノーボード”の2種目が選べるぞ。さらにフリースタイルから華麗な空中技を競い合う“エアリアル”と、スピードスケートの“500メートル”が加わって合計6種目。まさに冬季オリンピックのハイライト競技ばかりを集めたゲームになっている。
　競技に参加する国は、日本、アメリカ、イギリス、フランス、ドイツ、ロシア、中国、スペイン、スイス、イタリア、カナダ、オーストラリアの12ヵ国。ゲームが進んでいくと、新しい種目も登場するらしいぞ。





❶スキー、スノボ、スケートと、バラエティに富んだタイトル画面。❷ジャンプ競技では、風向きが飛距離に大きく影響するぞ。❸スタート時のダッシュで中盤の滑りが乗ってくるジャイアントスラローム。❹短期決戦のスプリント競技が、スピードスケートの500メートルだ。❺キミは世界記録を塗りかえることができるだろうか？

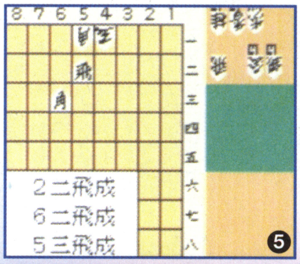
GB将棋ソフトの新たなスタンダード

みんなの将棋 —初級編—

1999年12月中旬予定
開発度100%
3,980円／エム・ティー・オー

　古来から日本で親しまれてきた将棋。GBでも多くの種類が発売されているが、初心者向けのソフトが発売されることになったぞ。
　まずは“用語集”モードで、専門用語を覚えていこう。禁じ手など初心者が侵しやすいミスも、ここに出る用語をじっくり読めば理解できる。“将棋対局”モードではコンピューターとの対戦を楽しめる。ここで自分の実力をつけていくのだ。“詰め将棋出題”モードでは、1手詰めから3手詰めまでの200題も用意されている。しかも米長永世棋聖が監修しているから、やりごたえありだぞ。また、このふたつのモードをクリアーすることで、日本将棋連盟の発行する正式免状を取得する資格が与えられる。
　“通信対戦”モードでは、通信ケーブルを使って他のプレイヤーと勝負もできるから、将棋好きの友だちと一戦交えるのもいいかも。

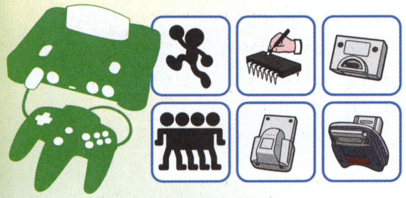




❶モードも多いので、たっぷり楽しめる。❷序盤戦を制して、流れを引き寄せろ。❸用語もわかりやすく説明してある。❹対局中のサウンド設定も可能だ。❺詰め将棋問題と対局をクリアーして、段位獲得を目指せ。

祝20年！ チョロQはまだまだ熱いぜ！

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース



1999年12月
開発度90%
6,800円(予価)／タカラ

TAKARA





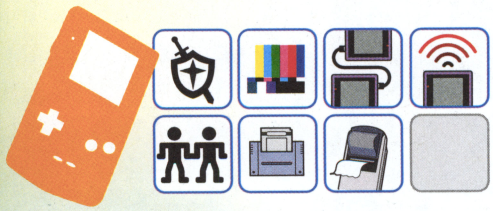
今年でめでたく生誕20周年となる『チョロQ』だが、N64でまたまたお目見えすることが決定したぞ。前作同様“C”、“B”、“A”、“AA”と4つのクラス制で、各クラスには規定ポイントを設定。そのポイント数によってセッティングできるパーツの制限があるのだ。つまり、Cクラスではエンジンなどもあまり良いものは搭載できないが、AAクラスでは最高レベルのパーツを使うことができる。もちろんライバルカーもそれに比例して高いレベルの走りをしてくるから、最初はCクラスで走りの練習をしよう。“ローリングスペシャルコーナーリング”などのおなじみの技も、特定のボタン入力によって使用できるから、ぜひともマスターするのだ。

さらに、“コースエディット”モードなら自分でコース作成もできるなど内容が盛りだくさん。発売が待ち切れないね。

❶30台以上ものチョロQお気に入りをチョイス。❷パーツのセッティングが勝敗を左右する。❸雨のレース。路面は滑りやすい。❹4人まで対戦できる。ほかのプレイヤーには負けられない。❺トンネルや分岐など細かい設定が可能だ。

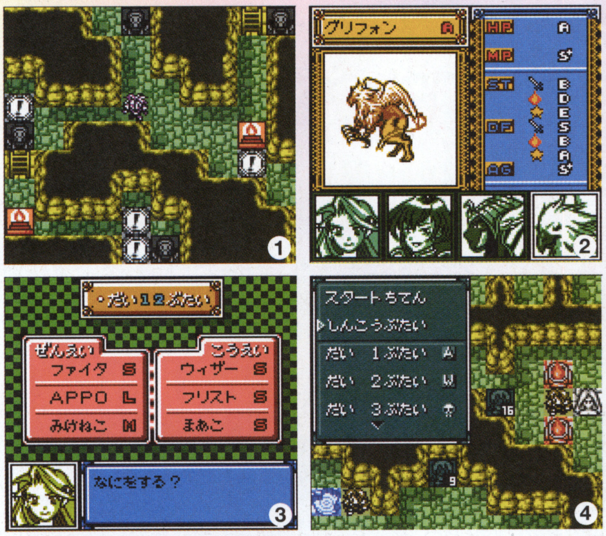
自分でダンジョンを作るRPGなのだ

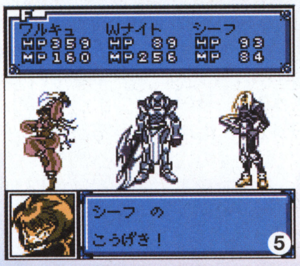
ダンジョンセイバー



2000年3月
開発度40%
4,800円／J・ウイング

J・WING





コンスタントにGBソフトを発売しているJ・ウイングから、対戦型RPGが発売されるぞ。お互いにダンジョンを作成したら、つぎは侵攻部隊を相手のダンジョンに投入。相手よりさきにボスを倒せば勝ちとなる、軍人将棋のようなソフトなのだ。

ダンジョンは5つのタイプから好きなものを選び、200種類以上もいるモンスターや罠を配置していく。これが完了すると、敵ダンジョンに攻め込む6人の部隊を作成して侵攻だ！

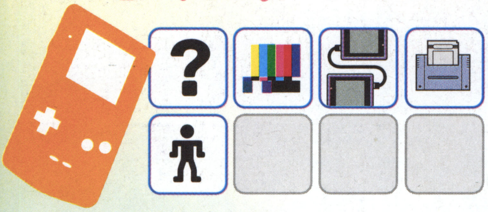
敵の守備部隊と遭遇すると戦闘が開始される。打撃攻撃や魔法を使いつつ、敵をどんどん倒していこう。もちろん勝つことで武器などのアイテムを獲得したり、レベルアップして部隊が強化されていくぞ。

通信ケーブルを使えば、友だちと対戦したり、モンスターやアイテムの交換もできる。ちょっと毛色の違うRPGだが、戦略タイプのゲームが好きな人にはオススメだぞ

❶相手に攻略されにくいダンジョンを作ろう。❷❸モンスターを召喚して、守備部隊と侵攻部隊に編成。❹相手ダンジョンへの侵攻。罠はどこに？❺す速さの高い順に攻撃できるシステム。

前作よりもパワーアップしたビートを刻め!!

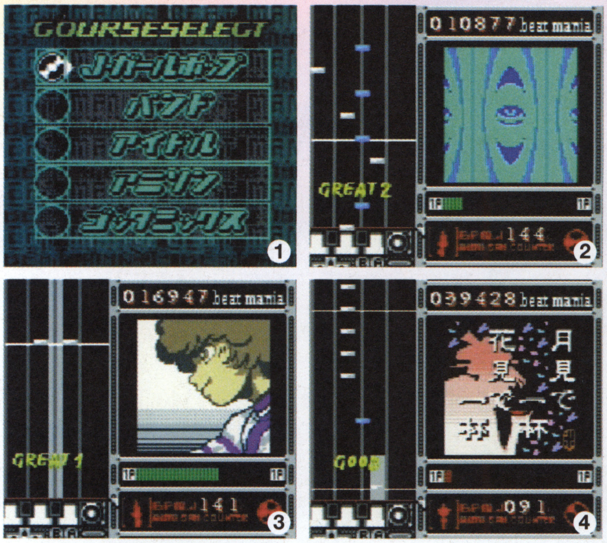
ビートマニアGB2 ガッチャミックス



1999年11月25日予定
開発度100%
4,300円/コナミ

いつでもどこでも手軽に遊べる『beatmania GB』に待望の続編が登場だ。画面上から落ちてくるリズム（音符）に対応したボタンをタイミング良く押し、ステージクリアーを目的とする基本システムは同じ。用意されている曲も隠し曲を含めて全25曲と、前作に比べて大幅に増えたわけではない。しかし、いままでの『beatmania』シリーズにはなかった曲をプレイできるようになっているのだ。

シリーズを通してコナミのオリジナル曲が多かったのに対し、今作の『beatmania GB2 ガッチャミックス』では、人気アイドルグループや、懐かしいアニメの主題歌など、誰でも1度は耳にしたことのある大ヒット曲で遊べるのだ。また、プレイステーション版『beatmania APPEND GOTTAMIX』から選曲された“EURO BEAT”、“J-GARAGE POP”、“TRANCE”なども収録されているぞ。





❶選べるコースは全部で5つ。女性ボーカルの曲を集めた“J・ガール・ポップ”など、わかりやすいジャンルわけになっている。❷日本の元祖テクノバンド“YMO”の『RYDEEN』。忠実に再現されたサウンドは必聴だ！ ❸それぞれの曲に合わせたグラフィックも必見。❹“GREAT”や“GOOD”を取ってもグルーヴメーターが上がらないエキスパートモード。❺コースクリアー時に表示されたパスワードを入力すると、隠し曲をプレイできるぞ。

体力の限界に挑もう！！

筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～

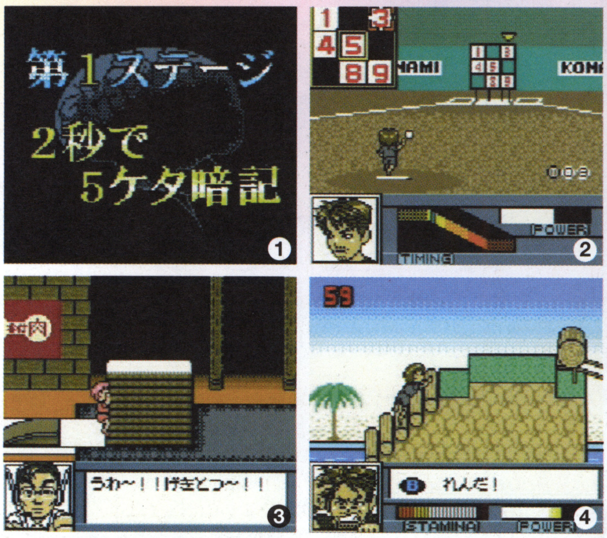


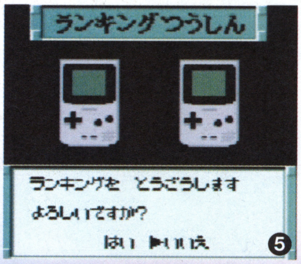
1999年11月25日予定
開発度100%
4,500円(予価)/コナミ

大人から子供まで楽しめる大人気テレビ番組『筋肉番付』が、ついにゲームボーイソフトとして登場だ。番組内の臨場感をそのままに、あたかも自分が出演しているかのような気持ちでプレイできるぞ。

プレイヤーはケイン・コスギか大森 昇（おさる）のどちらかを操り、用意された競技すべてをクリアーするのが目的となる。

今回遊べるのは人気の高い競技ばかり。ホームベースに設置された9枚の的を12球のボールですべて打ち抜く“ストラックアウト”。60秒の制限時間以内に、ローリング丸太や揺れる橋などの行く手を遮る障害物をクリアーし、ゴールを目指す“SASUKE”。PK位置から9枚の的をめがけてシュートを行う“キックターゲット”。そびえ立つような跳び箱を飛び越える“モンスターボックス”。そして、ただ数字を暗記していく“ブレインパニック”の5種目だ。ゲームボーイの特性に合ったシンプルな操作方法と奥の深いゲームシステムは、長く遊べること間違いなし！





❶画面内に表示された数字を制限時間内に覚えるのだ。❷ボールを投げる方向、強さ、高さをうまく調整し、すべての的を打ち抜こう。❸キミはキャラクターの身長よりも高く積まれた跳び箱を飛び越えることができるか！❹画面下に表示された操作方法を参考に、さまざまな難関をクリアーするのだ。❺通信機能使うと、自分と友だちの記録を統一したランキングデータを作成できる。

もののけ仲間に各地を巡るゴエモン

がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行!～

1999年12月16日
開発度70%
4,500円／コナミ

人気シリーズ“がんばれゴエモン”の最新作がGBにて発売される。富士山の封印を解く6つの鍵“神眼石”のありかを示す石盤が大江戸城で発見された。が、その石盤を“盗賊妖怪三人衆”に盗まれてしまい、ゴエモンたちは“神眼石”をさきに手に入れ封印を解くため日本各地へ旅に出かけるのだった。

最初は、ゴエモン、エビス丸、サスケの3人で冒険をはじめるのだが、“封印のひょうたん”という不思議なアイテムを手に入れると、敵となる“もののけ”を仲間にすることができるぞ。戦闘時に“封印のひょうたん”の中にもののけを封じ込めてしまうというもの。仲間となったもののけはいっしょに連れていくことができる。また、2匹のもののけを合体させて、それぞれの特技を受け継がせることができるのだ。

通信によって友だちと道具やもののけの交換をしたり、バトルしたりもできるこのゲーム。ゴエモンファンなら買うしかないぞ。



❶お殿様に呼ばれ、石盤の謎を解く旅が始まる。❷身支度をしたらまずは東海道へ進もう。❸行く先でモンスターに触れるとバトルスタート。❹バトルを重ねてレベルを上げていこう。❺ゴエモンの特技“キセルアタック”。

壮大なテーマのお笑いアドベンチャー

おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～

1999年12月22日
開発度90%
4,500円／コナミ

テレビで活躍中のお笑いコンビ、よゐこがプロデュースしたゲームが年末に発売される。ゲーム背景は、タイトルでは想像できない壮大な物語となっているぞ。ある日、謎の円盤が地球に飛来！　だがその円盤は事故によって墜落してしまった……。それから10年後、一男一女を持つごく普通の家庭の主人である“山田シンヤ”は、突然、過去の失われた記憶を思い出してしまう。そう、自分は遠い星からやって来たのだと……。その日から“シンヤ”は行方不明になってしまう。

ずいぶん長い前置きだったが、要するにキミは“山田マサル”となり、父を探して町内を巡るのだ。各地域で人からミニゲームに挑戦される。ミニゲームに勝つことで父親の居所のヒントがわかったり、さらには町内や宇宙の平和が保たれる（らしい？）。

よゐこのふたりが描いたおかしなキャラクター出まくりの問題作、キミも遊んでみる!?



❶遠い星からやって来たUFO。この後、事故が起こる。❷“山田シンヤ”の妻。本当に心配しているのか？❸町内を見て回る“山田マサル”父はどこに。❹ミニゲーム“焼きそば早食い競争”❺妙なキャラクターが笑える。

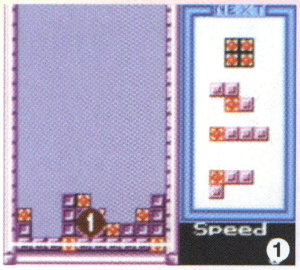
ブロックと爆弾を揃えて爆発させろ!

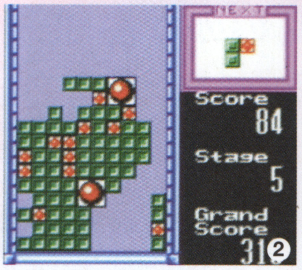
SUPER BOMBLISS DX

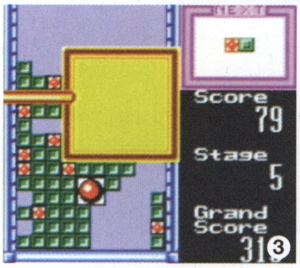
1999年12月予定
開発度100%
3,980円/ビーピーエス

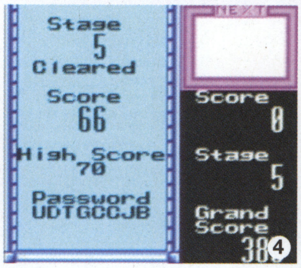
かつて、SFCやGBで発売され人気を博した『BOMBLISS』がGBカラー対応になって帰ってきたぞ。『テトリス』とは異なり、ラインを揃えても爆弾ブロックが入ってなければ、そのまま残ってしまう。ライン内の爆弾の数によって、爆発が広がり消えるブロックが増えていくのだ。また、爆弾ブロックを正方形に4つまとめると"デカボム"となり上下3ブロック、左右4ブロックもの範囲のブロックを破壊する。ちなみに、ブロックが最上部まで達するとゲームオーバーだ。

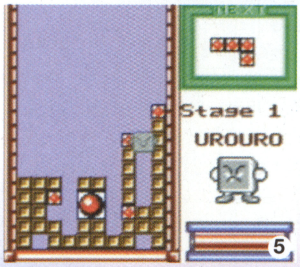
さて今回から新たに登場したモードを紹介しよう。"パズルモード"は、決められたブロックをうまく使いフィールド上のブロックをすべて消すもの。"ファイトモード"は、お邪魔キャラクターのライン上げなどをかわし、フィールド上のブロックをすべて消すか、爆発によってお邪魔キャラクターの体力を0にするものだ。"落ちものパズル"が好きな人は、ぜひプレイしてみよう。











❶ラインを揃えるだけじゃなく、ブロックの配置も大事。❷❸爆弾を集めてデカボムを作り、爆発させよう。❹ステージクリアーごとに、パスワードが表示される。❺お邪魔キャラクターは、爆弾ブロックを壊してしまうやっかいな奴。

雑誌と連動したパチンコデータソフト

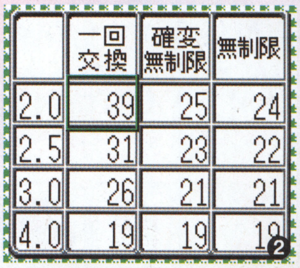
パチンコ必勝ガイド データの王様

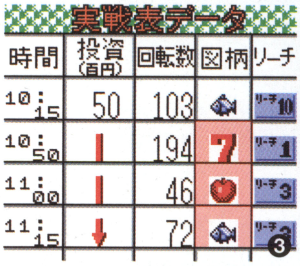
1999年12月22日
開発度90%
4,980円/BOSSコミュニケーションズ

パチンコ雑誌の代名詞『パチンコ必勝ガイド』全面バックアップのソフトが発売されるぞ。このソフトは、パチンコで勝つためのデータベースが充実！　雑誌内で毎号発表される数桁の数字"パチコード"を入力すると、いろんな機種の大当たり確率や平均出玉を確認することができる。また、投資額と回収額を入力して収支を計算したり、ある機種の投資額、回転数を入力して、オリジナルデータを作成するなど、パチンコをより深く知って勝つための内容となっている。さらにSANKYOの超人気最新機種『CRフィーバークレイジーコンバットSR』が搭載され、多彩な機能で遊べる"パチンコゲーム"モードや、日本各地のパチンコ屋を行脚する"ストーリー"モードなども楽しめるのだ。

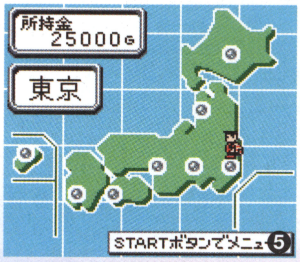
もちろんパチンコ店への持ち込みも可能だから、パチンコ好きのお兄さんお父さんにぜひ教えてあげよう。











❶覚えるのが大変な基本仕様も"パチコード"でばっちり把握。❷『パチンコ必勝ガイド』でおなじみのボーダーラインも見られる。❸自分の成績をデータに集めれば、機種の攻略も見えてくるぞ。❹最新機種『CRフィーバークレイジーコンバットSR』本物さながらの迫力が楽しめる。❺全国のパチンコ店で稼ぐことができるだろうか？

丸くてかわいいカービィが帰って来た！

星のカービィ64（仮題）

2000年3月予定
開発度0%
6,800円／任天堂

Nintendo

ピンクの丸い主人公・カービィが大活躍する『星のカービィ』シリーズ。ついに、ファン待望の新作がN64で登場するぞ。

カービィが得意とする能力“吸い込み”で、倒すのが嫌になるくらいかわいい敵キャラクターの能力をコピーし、攻撃をするのがいままでのパターン。今回は、コピーした能力をミックスさせて新たな能力を生みだすことが可能になった。さらに、自分と同じ大きさの敵を持ち上げるなどの新システムも追加。

多彩なアクションを持つカービィの操作には、3Dスティックではなく、あえて十字キーを採用。ゲームボーイやスーパーファミコンからのカービィファンや、年少プレイヤーにより親しみやすくプレイできるようになっている。N64になりパワーアップしただけでなく、従来のファンがすんなり遊べるように配慮された『星のカービィ64』には期待大だ！



❶自分と同じくらい大きい敵キャラクターを持ち上げられる。❷“ファイア”の能力をコピーすると、こんな大技が使えるようになる。❸“ファイア”と“ニードル”をコピーし、ミックスさせた。すると、丸いカービィが弓状に変形！❹シーンによってカメラの位置も変化するぞ。❺沖にある大砲が、攻撃を仕掛けてきた。3Dならではの楽しさが盛りだくさんだ。

『ピクロスNP』の続編がまたまた登場！

ピクロスNP Vol.5

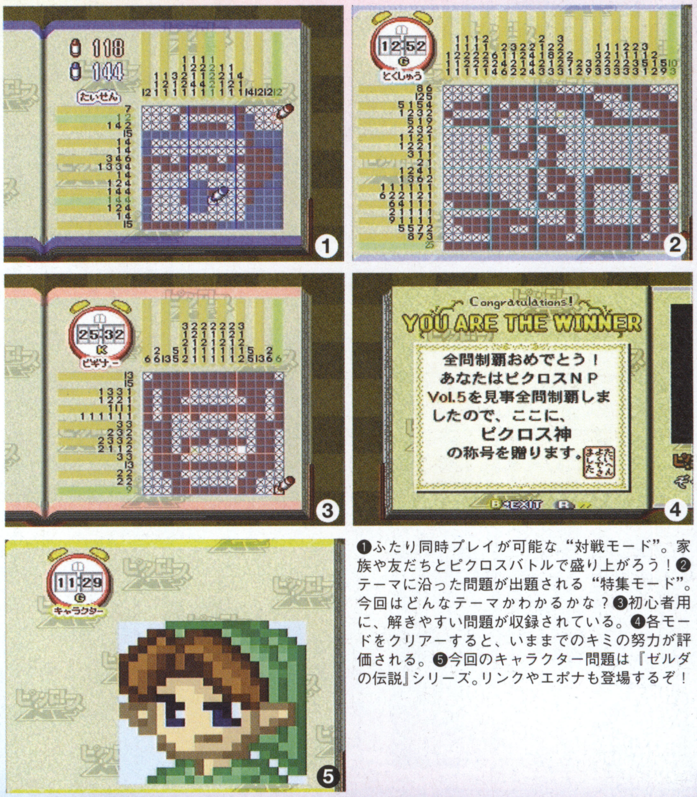
1999年12月1日
開発度100%
2,000円／任天堂

Nintendo

『ピクロスNP vol.1』の書き換えがスタートしてから8ヵ月。早くも第5弾の登場となった。

縦と横に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを削り、隠された絵を完成させるロジックパズルゲーム。初心者から上級者まで、それぞれのレベルに合わせたモードは全7種類。なかでも、毎回ひとつのテーマに沿った問題が出題される“特集モード”や任天堂のソフトでお馴染みのキャラクターが問題になった“キャラクターモード”は必見の価値あり！

『ピクロスNP』シリーズには称号を表示する機能がある。これは、ひとつのモードを全問クリアーしたプレイヤーだけに賞状（称号）を与えてくれるというもの。プレイしたときの時間や、ミスの回数に応じた称号をもらえるのだ。



❶ふたり同時プレイが可能な“対戦モード”。家族や友だちとピクロスバトルで盛り上がろう！❷テーマに沿った問題が出題される“特集モード”。今回はどんなテーマかわかるかな？❸初心者用に、解きやすい問題が収録されている。❹各モードをクリアーすると、いままでのキミの努力が評価される。❺今回のキャラクター問題は『ゼルダの伝説』シリーズ。リンクやエポナも登場するぞ！

No.12

●トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

●商品番号／133515
●ジャンル／ロールプレイング
●メーカー名／チュンソフト

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／3ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ 1000回遊べるRPG

ダンジョンへ入るたびに中の地形が変化し、さらにもう一度レベル1からやり直さなければならないという、一風変わったロールプレイングゲーム。プレイヤーは『ドラゴンクエストIV』に登場した武器商人・トルネコを操り、ダンジョンの最下層に眠る宝物を持ち帰るのが目的。地下数十階から構成されるダンジョンを制覇し、世界一の武器屋を目指そう!!

ダンジョン内を歩き回り



▶ いろいろなアイテムを集め



▶ 世界一の武器屋を作ろう

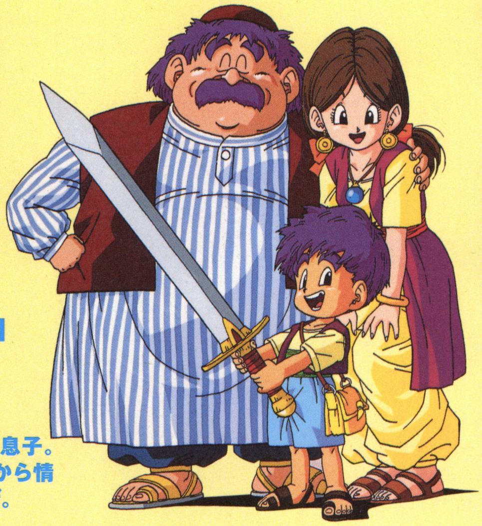


『ドラクエ』でお馴染みのキャラクターが大活躍

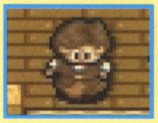
トルネコ



世界一の武器商人を夢見る主人公。愛する家族とともに夢を実現させるため旅立つ。

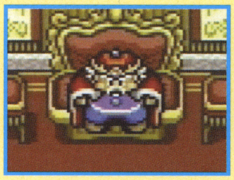


ネネ



店を切り盛りしているトルネコの奥さん。愛妻弁当(大きいパン)はダンジョン内で役立つぞ。

王様



冒険を始めるまえに、ダンジョン探索のテクニックやポイントを教えてくれる。コントローラーの使いかたから敵に追われたときの対処法など、教わったことはすべてマスターしておきたい。

ポポロ



トルネコとネネのひとり息子。店にやって来たお客さんから情報を聞き、教えてくれるぞ。

主な敵キャラクター

スライム



キメラ



ドラキー



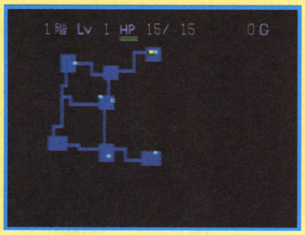
危険がいっぱいの3つのダンジョン！

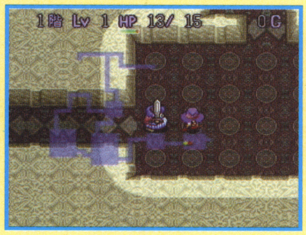
入るたびにダンジョン内が変化

通常のRPGは、壮大なフィールドを主人公が旅していくが、『トルネコの大冒険』では、ダンジョン内だけを冒険することになる。しかも、入るたびに中の形が変化するダンジョンマップは、何回プレイしても飽きずに遊ぶことができるのだ。また、四角い部屋と細長い通路を組み合わせただけのシンプルなマップ構成なので、ゲームをスムーズに進めることができる。

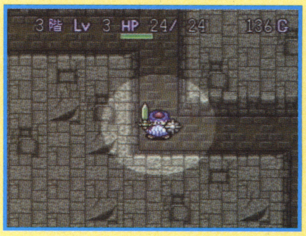
レベルの違う3つのダンジョン

ゲームに登場するダンジョンは全部で3種類。モンスターとの戦いかたやアイテムの使いかたなど、冒険に必要な基礎知識を学べる“ちょっと不思議のダンジョン”。計38種類すべてのモンスターが出現し、物語の本舞台ともいえる“不思議のダンジョン”。さらに、難易度がいちばん高い“もっと不思議のダンジョン”では、いままで以上に高度なテクニックが要求される。









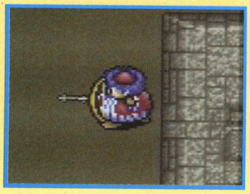
今回、編集部が自信を持ってオススメするのは、9月に続編が発売された『トルネコの大冒険　不思議のダンジョン』。NINTENDO POWERの書き換え件数では、常に上位をキープしている人気の高いソフトだ。当時のテレビコマーシャルで流れた“1000回遊べるRPG”というキャッチは決して誇張しているわけではない。RPGがちょっと苦手という人でも、楽しめること間違いなしだ！

ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた　～トルネコの移動法～

装備中の矢を放つ

矢を装備しているとき、体の向きと同じ方向に矢を放つことができる。



体の向きを変える

Yボタンを押しながら十字キーで一歩も動かず、体の向きを変える。

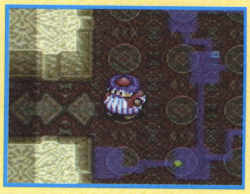


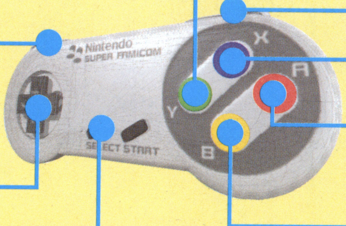
ウィンドウを表示



斜めに歩く

Rボタンを押しながら十字キーで、斜め方向への移動が可能。また、Yボタンの使用で、斜めに体を向けることもできる。



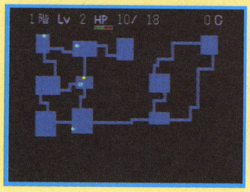


トルネコの移動

十字ボタンと、ほかのボタンとの併用でさまざまな移動が可能。

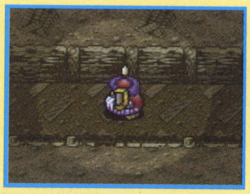


マップを表示



Bダッシュ

Bボタンを押したまま十字キーで、通常よりも速く歩くことができる。



ウィンドウを閉じる

素手や武器で攻撃する

その場で足踏みをする

基本操作説明

画面の見かた1

メイン画面

フロア

現在トルネコが地下何階にいるかを表す。

HP

トルネコの体力を表す。最大と現在のHPが表示される。



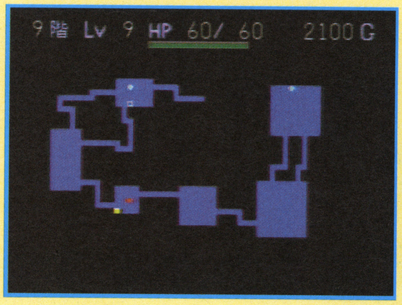
レベル

モンスターを倒して経験値を得ることによって上がっていく。

ゴールド

トルネコが現在持っている所持金を表す。

マップ画面



水色の点

アイテムの位置

黄色の点滅

トルネコの位置

赤い点

モンスターの位置

水色のマス

階段の位置

トルネコ以外の位置を表示させるには、一度メイン画面で見つけなければならない。階段やアイテムは、ほかの部屋に移動したあとも続けて表示されるが、モンスターはトルネコが見える範囲でしか表示されないため、移動するときは慎重に進もう。

基本操作説明　画面の見かた2

ベースウィンドウ

道具	アイテム一覧ウィンドウを表示し、アイテムを使用できる。
マップ	メイン画面上にマップを表示。再度選択するとマップは消える。
拾う	トルネコがアイテムの上に乗ったとき、それを拾うコマンド。
中断	ゲームを中断することが可能。レベルやアイテムもそのままの状態で、再スタートすることができる。

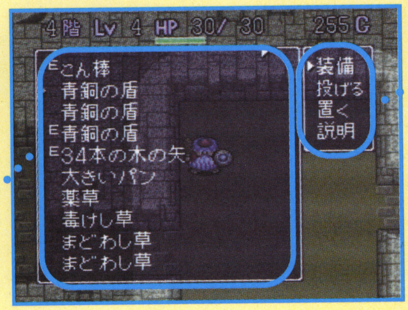


ステータスウィンドウ

最深階	この冒険で行ったいちばん深い階層。
剣の強さ	装備している武器の強さを表す数値。
盾の強さ	装備している防具の強さを表す数値。
満腹度	トルネコのお腹の減り具合を表す。
ちから	最大値と現在の値が表示される。
経験値	トルネコの現在の経験値を表示する。

アイテム一覧ウィンドウ

トルネコが現在持っているすべてのアイテムを表示し、使用する。アイテムは最大20個まで持つことが可能。10個以上になるとリストを2枚にわけて表示するため、十字キーでページを切り替えよう。また、Yボタンを押すとアイテムを見やすく並び変えるぞ。



コマンドウィンドウ

装備	装備した武器や盾には、アイテム一覧表の名前の先頭にEが表示される。
投げる	選択したアイテムを投げつける。中にはモンスターにダメージを与えるアイテムもあるぞ。
置く	選んだアイテムを足下に置く。持ち物がいっぱいになったときや、アイテムを捨てるときに使用しよう。
名前	正体不明のアイテムを選んだときに表示。好きな名前を付けることができるぞ。
説明	正体が判明しているアイテムの特徴や、効果などを表示する。

基本操作説明　これだけは覚えよう

ダンジョンをクリアーするには、プレイヤーの冷静な判断力が必要となる。ここでは、常に的確な対処が行えるよう、ダンジョン探索の大まかな流れを紹介するぞ。

ゲームオーバー

HPが0になるとトルネコは力つきて倒れてしまう。気が付くと地上に戻されているが、ダンジョン内で集めたアイテムはすべてなくなり、所持金も半分に減少する。また、いままで稼いだ経験値も初期値に戻り、レベル1から再スタートしなければならない。



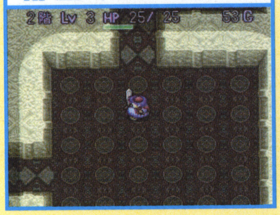
生きて地上に戻ると

ダンジョン内から無事に戻ると、すべてのアイテム、お金を家に持ち帰ることができるぞ。ただし、地上に戻るとトルネコのレベルが必ず1に戻ってしまうことを忘れずに。

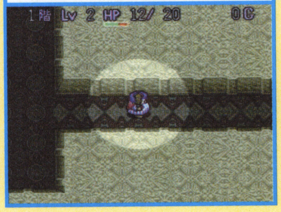
部屋と通路

ダンジョンに入ると、必ず部屋の中からのスタートとなる。まっすぐに延びた通路をBダッシュです速く進んだり、部屋の中を斜めに歩き、移動時間と移動距離を短縮し、満腹度の減少を抑えよう。いろいろな移動方法をいかに臨機応変に使用するかによって、ゲームの進めやすさが変わっていくぞ。

部屋では8方向へ

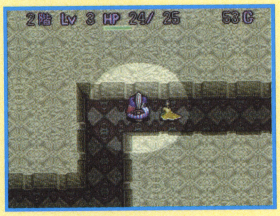


通路ではBダッシュ



モンスターが現れた

モンスターは部屋、通路に関係なく出現し、攻撃を仕掛けてくる。トルネコとモンスターは同時に行動するので、相手の動きを先読みすることが勝利の鍵となるのだ。



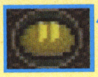
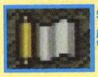
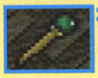
HPの回復

モンスターの攻撃などによってHPが減ってきたときは、歩く、剣を振る、薬草を飲む、足踏みをする、のいずれかの方法でトルネコの体力を回復させよう。

アイテムが落ちていた

冒険に欠かせない武器や防具、薬草などのアイテムは、すべてダンジョン内で手に入れることが可能。しかし、どんな効用を持っているアイテムなのかは、拾ってからのお楽しみ。体力の回復やモンスター対策に使用したり、店の商品として持ち帰ることもできるので、考えながら使っていこう。

落ちている主なアイテム

 武器
 パン
 巻物
 お金
 杖
 草

ゲームのポイント

アイテムを有効に利用して、ダンジョン制覇！

お腹を満腹状態にする“パン”

お腹の減りを回復するためのアイテム。ダンジョンに入るときは100％（満腹）の状態だが、歩きまわると徐々に数字が減り、空腹になってしまうのだ。また、どんなにレベルが高くても、満腹度が0%になると1歩歩くごとにHPが減少する。お腹の減り具合によって、3つのパンを食べわけよう。



満腹の状態でパンを食べても100％以上にはならないので、パンの節約を心掛けよう。とくに100％回復する“大きいパン”は、満腹度が0%ぎりぎりになってから使用しないともったいない。また、種にも5％の回復力があるので、パン同様タイミング良く飲むことが大切だ。

ステータスを一気に上げる“種”

飲んだだけで、簡単にレベルが1上がる“幸せの種”や、ステータスを一気に上げる“力の種”。冒険中にいくらステータスを上げても、いったん外に出れば初期値に戻ってしまうため、見つけたら持ち帰らず、すぐに飲むことをオススメする。



さまざまな効能を持つ“草”

草にはHPの回復や、体の異常を直す効果を持つものだけでなく、モンスターにダメージを与えられるものもある。とくに“火炎草”はその名のとおり、飲んだ瞬間に口から火が出て、通常よりも高いダメージを与える効力を持っているのだ。





同じアイテムでも使いかた次第で異なる効果が!!

“薬草”や“弟切草”には、HPの回復以外に攻撃補助の効果も備えている。ゴーストやミイラ男、腐った死体に投げ当てると、草の効能により大ダメージを負わせることができるのだ。このように草の中には使いかたによって、異なる効果を持つものも存在する。





重要なアイテムとなる“巻物”

冒険に欠かせない重要なアイテムとなる巻物。アイテムのありか、モンスターの居場所、ダンジョンの構造を示すものから、周りの敵にダメージを与えるものまで、とにかく心強い存在だ。これらをうまく使いわけ、冒険に役立てよう。



強力な武器、防具に変身

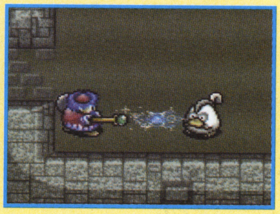
巻物には、ダンジョン探索や攻撃時に役立つもの以外に、武器や防具の強さを上げる効果を持つものがある。“バイキルトの巻物”や“スカラの巻物”がそうだ。これらを使用すると、武器や防具が簡単に強化されるぞ。しかし、手に入るかどうかは完全に運任せなのだ。



攻撃補助に役立つ“杖”

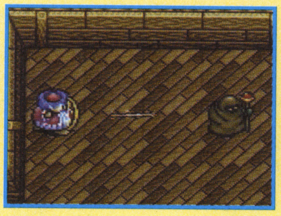
杖を使えば、遠く離れた場所にいるモンスターに、効果を与えることが可能。ただし、杖の効果があるのは直線上だけなので、十分に狙いを定めてから攻撃しよう。また“インパスの巻物”で魔法が何回使用できるかを把握することも重要だ。





離れた場所からダメージを与える“矢”

矢は杖同様、遠く離れた場所からの攻撃ができるため、モンスターの攻撃を受ける心配もない。射程距離は10マス分。HPの高いモンスターや、特殊能力を持つ強敵が現れても、安全にダメージを与えることができるぞ。





毎月1日にソフトが増えていく　12月書き換えソフト紹介

ピクロスNP vol.5

12月1日書き換え開始
ジャンル／新作・パズル
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,000円
商品番号／410721
Fブロック数／2ブロック
Bブロック数／1ブロック



“雑誌感覚の手軽さ”をコンセプトとした『ピクロスNP』がまたまた登場！　縦、横の数字を手掛かりに、マス目を塗りつぶし、隠された絵を完成させよう。今回の『vol.5』で遊べるのは、簡単な問題の“ビギナー”、初心者から中級者向けの“レギュラー”ふたり同時プレイが可能な“対戦”、そして任天堂キャラクターを使った問題“キャラクター”などの全120問。

SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用SFメモリカセット（3,980円／税別）



SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するしかない。右ページのリストを参考に、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

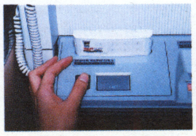
まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。



Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。



メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。

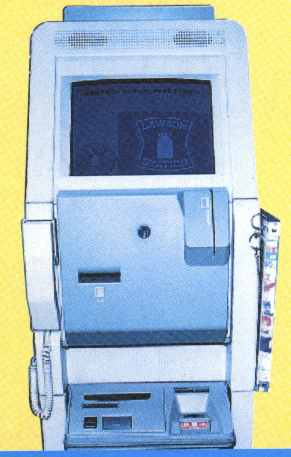


申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。



そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。





これがLoppiだ！

※9月21日に台湾中部を襲った大地震の影響で、GBの書き換えが延期となった。全国でGB書き換えが可能になり次第、このページでも紹介するのでもう少し待っててくれ！

全書き換えソフトリスト

（1999年11月5日現在）

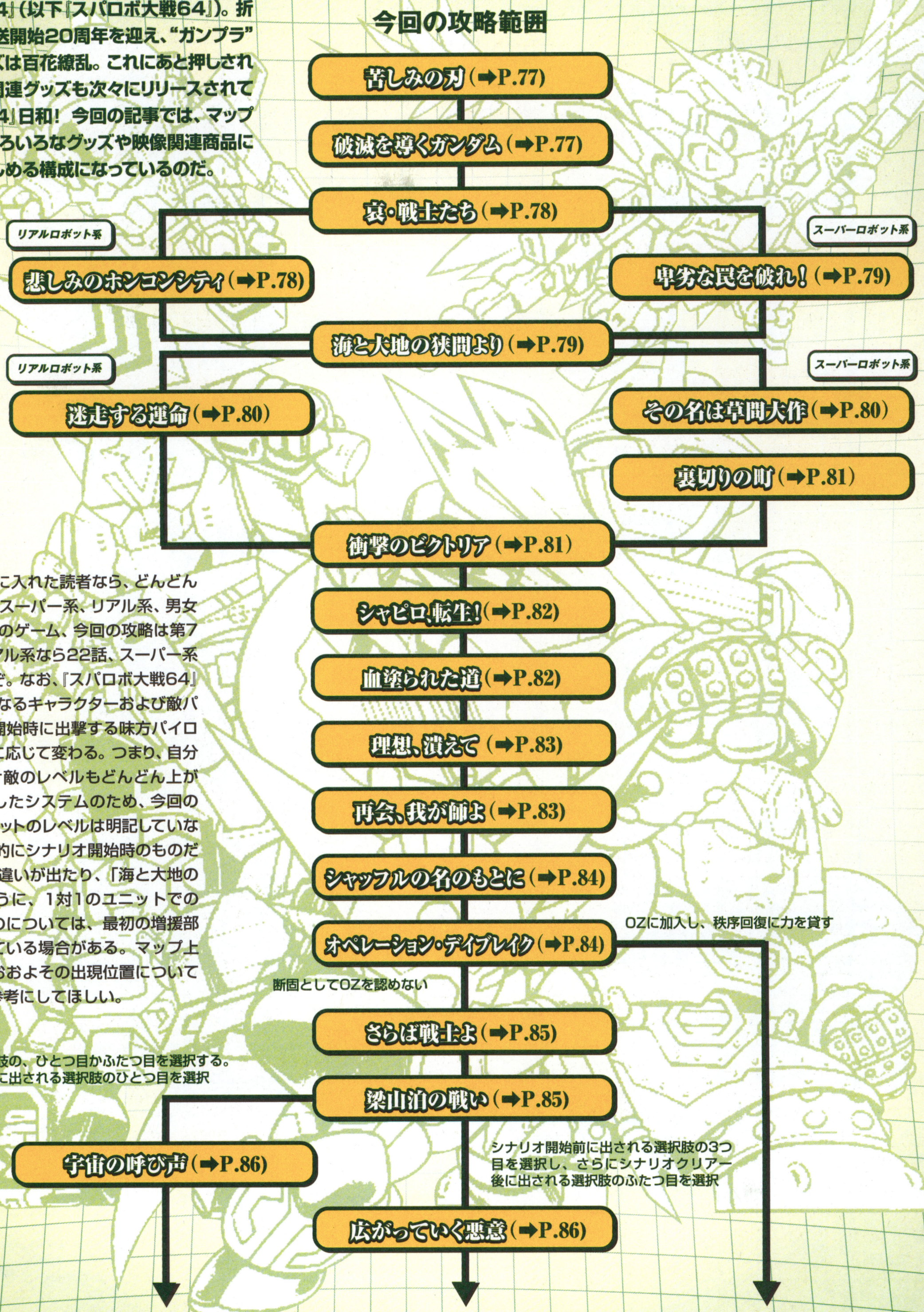
商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
410721	12月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.5	2000円	2	1
658006	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469221	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2500円	8	16
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・パズル	世界文化社	はじまりの森	2500円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海 Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア Ⅱ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

スーパーロボット大戦64

バンプレスト
1999年10月29日発売
7,800円(税別)

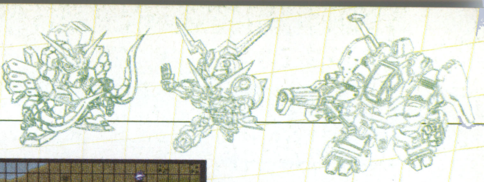
スーパー系、リアル系を問わず、さまざまなロボットが一堂に会する『スーパーロボット大戦64』(以下『スパロボ大戦64』)。折しも『機動戦士ガンダム』が放送開始20周年を迎え、"ガンプラ"に代表されるガンダム系グッズは百花繚乱。これにあと押しされる形で、そのほかのロボット関連グッズも次々にリリースされている。まさに『スパロボ大戦64』日和! 今回の記事では、マップ攻略だけでなく、そういったいろいろなグッズや映像関連商品にも焦点を当て、全方位から楽しめる構成になっているのだ。

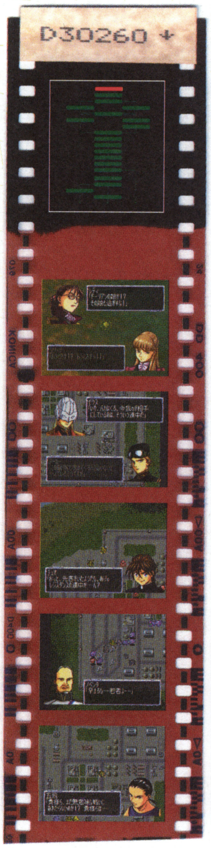


もう『スパロボ大戦64』を手に入れた読者なら、どんどんゲームを進めている頃だろう。スーパー系、リアル系、男女のそれぞれで4つにわかれるこのゲーム、今回の攻略は第7話からスタートする。そしてリアル系なら22話、スーパー系なら23話までを解説していくぞ。なお、『スパロボ大戦64』では、シナリオの途中で味方になるキャラクターおよび敵パイロットのレベルは、シナリオ開始時に出撃する味方パイロットの上位15人の平均レベルに応じて変わる。つまり、自分たちが強くなれば、その分だけ敵のレベルもどんどん上がっていく、というわけだ。こうしたシステムのため、今回の攻略記事の中では、登場パイロットのレベルは明記していない。掲載されたマップは、基本的にシナリオ開始時のものだが、主人公の性別によって若干違いが出たり、「海と大地の狭間より」(→79ページ)のように、1対1のユニットでの戦いからシナリオが始まるものについては、最初の増援部隊が登場している状態となっている場合がある。マップ上に記された、敵の増援部隊のおおよその出現位置については、データと照らし合わせて参考にしてほしい。

シナリオは3つに分岐!

第6話までは、スーパー系とリアル系のふたつにわかれたルートでシナリオが進んできたが、今回はそれらがひとつに統合されて進んでいく。スーパー系とリアル系では登場人物も異なるので、各シナリオごとの攻略に添えている"INTRODUCTION"を参考にしてほしい。ちなみに、シナリオ間の会話も、系統と性別によって細部が微妙に異なっていたりするのだ。そして統合されたシナリオは、途中で大きく3つに別れる。ひとつは世界を支配せんとする集団、OZに加入するルート。そして、レジスタンスとして活動を続ける場合も、「梁山泊の戦い」のあとにふたつに分岐する。キャラクターたちの運命は、突きつけられた選択肢のどれを選ぶかによって、大きく変わることになる。『スパロボ大戦64』をどう遊ぶかは、プレイヤーの意志次第なのだ。





スーパーロボット系 リアルロボット系

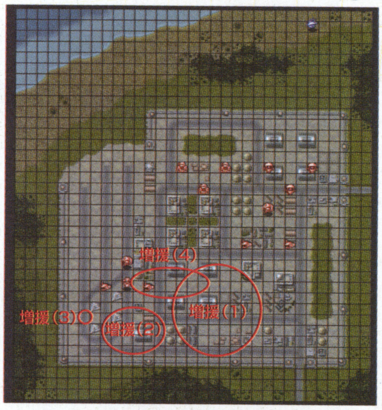
第7話 「苦しみの刃」

INTRODUCTION

リリーナが父を殺され、解放戦線のアランに保護される。襲ったのはレディ・アンを始めとするスペシャルズ(ロームフェラ財団)だった。万丈は、ニューエドワード基地にスペシャルズ幹部と帝国上層部が集まるという情報をキャッチし、同地へ飛ぶ。一方、デュオはヒイロを道連れに、カトルはトロワと出会い、そしてまた五飛もゲリラの助けを借りて、基地へと向かった。しかし、それはレディが巧妙に流したニセの情報だったのである。

TACTICS

トレーズが罠を張るエドワード基地では、まず敵が10機以下になると最初の増援が出現。また、ワーカー機を撃墜させると死鬼隊が登場する。敵の初期部隊を全滅させるか、4ターン目に入ると、マップの左上からヒイロとデュオが、右下からカトル&マグアナック隊3機とトロワが現れる。だが、プレイヤーが操作することはできず、彼らが敵を倒しても資金などは手に入らない。バスクの乗るアレキサンドリアを警護するゼクスを倒せば、非常に魅力的な強化パーツ“シャッフルの紋章”がもらえる。移動距離が長いレイズナーなどで、精神コマンドの“加速”を使いつつ、途中の敵は無視してとにかく近づき、ヒイロたちが手を出す前に倒してしまおう。アレキサンドリアを撃墜すると“メガブースター”が手に入り、スードリが出現する。これを倒すとエマ中尉率いる増援部隊が現れ、その後登場した五飛が衝撃的な真実を告げ、このシナリオは幕を閉じる。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
アレキサンドリア(バスク)	22000	9000	メガブースター
エアリーズ(ゼクス)	4300	1500	シャッフルの紋章
エアリーズ(ワーカー)	3900	1500	
トラゴス×3	3200	1300	
マラサイ×4	3000	700	
ザクII×3	2800	500	
<敵増援部隊(1)……敵初期部隊が残り10機以下になると出現>			
ディマージュ×3	4200	2500	
ソロムコ×3	3800	2100	
ブレイバー×3	3400	1500	
<敵増援部隊(2)……ワーカー機撃墜後に出現>			
ダンコフ(ゲティ)	5500	3000	
ダルジャン(ゴステロ)	5000	5000	チョバムアーマー
ガッシュラン(マンジェロ)	4500	4000	
エルダール(ボーン)	4000	3000	
<敵増援部隊(3)……指定エリア内にユニット3機が進入、もしくは敵初期部隊を全滅させると出現>			
スードリ	8000	6000	
<敵増援部隊(4)……スードリ撃墜後に出現>			
ガンダムMkII(エマ)	3900	1000	
エアリーズ×3	3500	1500	
マラサイ×3	3400	700	

バスク・オム



ゼクス・マーキス



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

バスクは『Zガンダム』のティターンズ幹部。ゼクスは『ガンダムW』のOZパイロットで、リリーナの兄に当たる人物。『スパロボ大戦64』では、いずれもスペシャルズに所属している。

ヒイロ・ユイ



カトル・ラバーバ・ウィナー



COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

ふたりとも『ガンダムW』のキャラクター。さらにデュオ、トロワ、五飛も同じ作品の登場人物で、コロニーの反攻作戦の要として地球に降下してきた。カトルはマグアナック隊を率いている。

スーパーロボット系 リアルロボット系

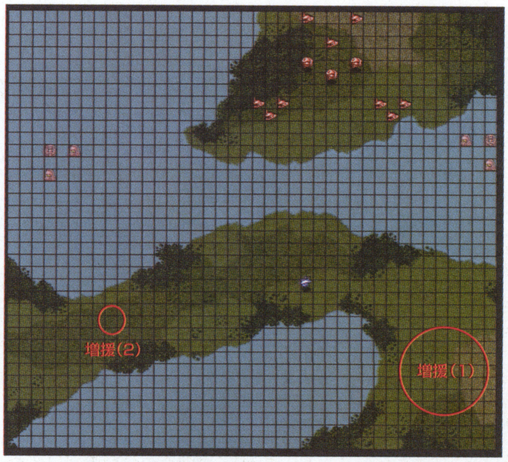
第8話 「破滅を導くガンダム」

INTRODUCTION

まんまと敵にはめられたことを悔しがる甲児たち。そして、自らがした行為に苦しむカトルとデュオは、プレイヤーチームに加わる。ここで、スーパー系ではライフのブライト隊が、クワトロ大尉とともにチームに合流する。リアル系ではカラバの万丈が仲間になり、さらにスペシャルズのやりかたに疑問を抱いたエマもレジスタンスに接触してくる。敵に追尾されている万丈たちを乗せたアウドムラ。ブライトは迎撃を決意し、戦いが始まる。

TACTICS

ビーム系の武器は水との相性が悪い。水中の敵への攻撃時はもちろん、水中からの攻撃でも威力が大幅に落ちてしまう。陸か岸辺まで呼び込んでから攻撃しよう。ライラを倒すと“リペアキット”が手に入る。3ターン目か、敵が12機以下になると、マップ右下からカルラとエマたちと、さらにスーパー系なら“チョバムアーマー”を持ったカーツかアイシャが増援として現れる。スーパー系では、クワトロがエマを説得することでシナリオ終了後に仲間になるが、撃破すれば“マグネットコーティング”をゲットできる。初期部隊と増援を全滅させると、デビルガンダムが登場。さらに、援軍のゲッターロボとシャイニングガンダムが来る。デビルガンダムはHPが半分以下になると撤退するが、倒せば“ミノフスキークラフト”がもらえる。HPの残量に注意しながら注意深く攻撃して、最後はシャイニングガンダムのシャイニングフィンガーソードか、ダイターン3のサンアタックで倒そう。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
マラサイ(ライラ)	4200	700	リペアキット
マラサイ(ジェリド)	4200	700	
マラサイ(カクリコン)	4200	700	
キャンサー×2	4100	1500	
エアリーズ×3	3900	1500	
パイシーズ×4	3500	1100	
マラサイ×3	3400	700	
<敵増援部隊(1)……3ターン目、もしくは敵初期部隊が12機以下になると出現>			
ディマージュ(カルラ)	4200	2500	
ターミネーターポリス×6	3500	1200	
ガンダムMkII(エマ) ※スーパー系の場合	3900	1000	マグネットコーティング
ヴァイローズ(カーツ) ※スーパー系男の場合	5500	4500	チョバムアーマー
エルブルス(アイシャ) ※スーパー系女の場合	4500	3000	チョバムアーマー
<敵増援部隊(2)……敵を全滅させたあとに出現>			
デビルガンダム(キョウジ)	25000	4000	ミノフスキークラフト



ライラ・ミラ・ライラ



ジェリド・メサ



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

ライラもジェリドも『Zガンダム』のティターンズ。どちらもエースパイロットということだったが、いつも主人公のカミーユに撃墜されていた。このゲームでも、やっぱりやられ役。

ドモン・カッシュ

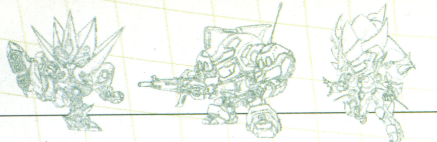


流竜馬



COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

ドモンは『Gガンダム』のガンダムファイター。竜馬は『ゲッターロボ』のイーグル号に乗り、ゲッター1のパイロットでもある。ちなみに『Gガンダム』は、ゲームではリアル系に分類されている。



スーパーロボット系 リアルロボット系

第9話 「哀・戦士たち」

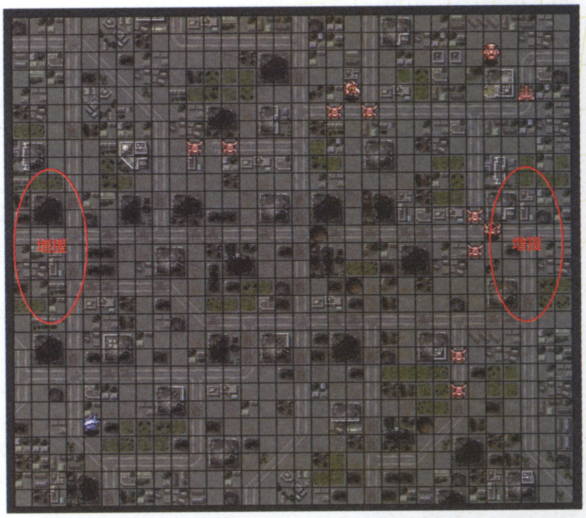


INTRODUCTION

突如アウドムラを襲った、正体不明の3機。その危機を救ったのは、帝国の軟禁を逃れてきたアムロだった。援軍として駆けつけたリョウたちゲッターチームは、デビルガンダムを調査しているところ、偶然ドモンらに会ったのだという。デュオたちもデビルガンダムを捜していた。その頃、蜂起した市民が帝国の攻撃からを受けているというイゴール将軍からの知らせを聞き、カンザスシティに向かう万丈たち。そこに沙羅たち獣戦機隊が合流する。

TACTICS

アウドムラに乗り込んだアムロだが、乗るMSがないために出撃できない。エマを仲間にしていれば、このシナリオから戦線に加わる。リアル系ではジェガン、スーパー系ならガンダムMkⅡに乗るが、どちらも機体は脆弱。後詰めに回し、精神コマンドの“幸運”で資金の高い敵にとどめを刺す“漁夫の利”狙いでいこう。また、合体前の獣戦機隊はかなり戦いづらいので、無理に戦闘に参加させる必要はない。敵初期部隊が残り8機以下になると、鉄甲鬼が率いる増援部隊が現れるが、グラーが呼んだ部隊にプライドを傷つけられたため、何もせずに撤退していく。増援が減ったのを喜ぶのも束の間、マップの左右から挟まれる形で出現するので、けっこう厄介だ。ダイターン3やゲッターロボでHPを減らし、クワトロ機やカミーユ機でとどめを刺す戦いかたがオススメだ。なお、暗黒大将軍とグラー博士のそれぞれが乗るメカは手に入る資金が大きいので、ぜひ“幸運”を使って倒したい。

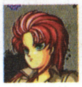


暗黒大将軍

グラー博士


ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

暗黒大将軍は『グレートマジンガー』のミケーネ帝国将軍。どことなくネコ系を思わせる顔がユーモラス。グラー博士は『ゲッターロボ』シリーズに登場する百鬼一族の幹部だ。

結城沙羅

式部雅人


COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

野生の獣の本能をインプットした4機合体メカであるダンクーガ。ふたりはそのパイロットである。ムゲ・ゾルバドス帝国自体も、本来は『ダンクーガ』の敵という設定なのだ。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

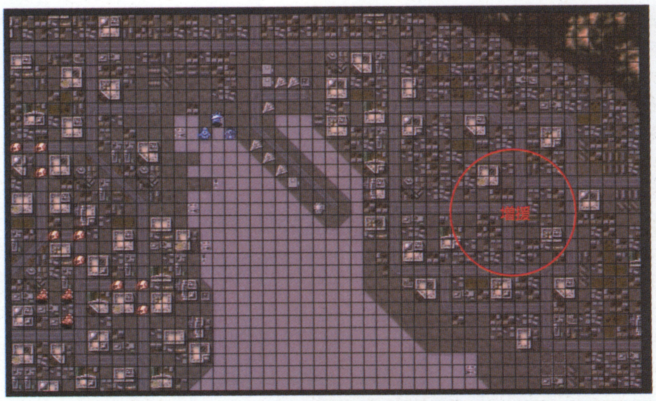
ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
＜敵初期部隊＞			
合体百鬼ロボ（グラー博士）	21000	10000	リペアキット
ミケロス（暗黒大将軍）	20000	9000	プロペラントタンク
オベリウス	9000	2000	
グラトニオス	8000	1800	
ゼイファー×8	3200	1000	
＜敵増援部隊……敵初期部隊が残り8機以下になると出現＞			
オベリウス×2	9000	2000	
グラトニオス×2	8000	1800	
ターミネーターポリス×8	3700	1200	

リアルロボット系

第10話 「悲しみのホンコンシティ」

INTRODUCTION

補給のためホンコンシティへ向かうアウドムラ。葉月博士によって百式などの新しいMSが配備され、さらに、かつてエイジたちとともに戦ってきたシモーヌも仲間になった。そして、ニュータイプや強化人間の研究機関であるオーガスタ研とムラサメ研に動きがあるという情報が入る。そんななか、ひとりホンコンシティに出かけたカミーユを待ち受けていた、フォウとの運命的な出会い。だが、永遠に続くと思われた束の間のやすらぎは、帝国軍の襲撃に破られるのだった。





TACTICS

補給によってクワトロの百式とアムロのディジェSE-R、さらにシモーヌのドールも出撃可能となる。初期配置の敵のなかには名のあるキャラクターはいないので楽勝。敵が9機以下になると忍のイーグルファイターが登場し、獣戦機隊はダンクーガに合体する。だが、ダンクーガは移動力が貧弱なので、気力減少は覚悟のうえでアウドムラに乗せるのも手だ。敵が残り5機以下になると、フォウとアレンビーがいる増援部隊がマップ右に出現する。このさきのシナリオでフォウを仲間にしたいなら、カミーユで2回説得して撤退させよう。だが、アイテムと資金に魅力を感じるなら、非情に徹して倒すべし。アレンビーはドモンで説得できるが、その直後にバーサーカー状態になる。こうなるとかなり手強いので、スーパー系ロボットの強力な武器です速く倒そう。サイコガンダムを倒すと“高性能レーダー”が、バーサーカー状態のノーベルガンダムを倒すと“プロペラントタンク”が手に入る。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
＜敵初期部隊＞			
ソロムコ×3	4400	2100	
ターミネーターポリス×9	3700	1200	
＜敵増援部隊……敵初期部隊が残り5機以下になると出現＞			
サイコガンダム（フォウ）	20000	10000	高性能レーダー
ノーベルガンダム（アレンビー）	5000	3000	
ノーベルガンダムB（アレンビー）	8000	3000	プロペラントタンク
※ドモンによる説得後にモードが変わる			
アッシマー（ブラン）	5000	900	
ギャプラン×3	5000	1500	
アッシマー×2	4000	900	
エアリーズ×6	3900	1500	

フォウ・ムラサメ


ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

フォウは『Zガンダム』に登場した、サイコガンダムのパイロット。人工的にニュータイプを作り出そうとする強化人間プロジェクトで誕生したため、精神的につねに不安定だった。

カミーユ・ビダン


COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

『Zガンダム』の主人公。ジェリド、シロッコらと死闘を繰り広げる。フォウとはアニメでも悲恋を演じた。最終回で精神を喪失したが、続編の『ZZ』ではかなりの回復ぶりを見せていた。



スーパーロボット系 第10話 「卑劣な罠を破れ!」

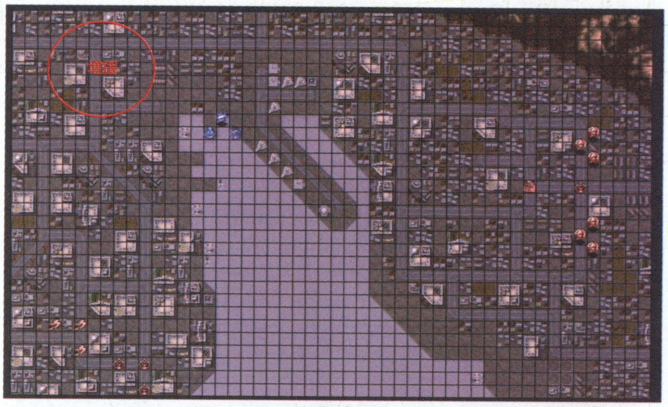


INTRODUCTION

物資の補給のために、ホンコンへ行くことを提案する万丈。沙羅はアウドムラを抜け出して忍を捜し出すが、彼は戦うことを拒否してしまう。アウドムラはクワトロ用のMSである百式のほかに、ディジェSE-R、ジェットスクランダー、ダイアナンAを受領。さらにはボスボロットに乗るボスが加わり、戦力面での補強が行われる。だが、そのアウドムラを待ち受けていたのは、レディ・アンに圧力をかけられたネオホンコンの行政官、ウォンだった。

TACTICS

このシナリオでは時間制限が設けられており、自軍の9ターン目の終了時点で、敵の残存に関係なく、強制的にシナリオクリアーとなる。アイテム入手のためには、計画的に戦う必要があるぞ。まず、自軍を二手にわけ、それぞれマップ右と左下に向かわせる。サイコガンダムに対しては、ゲッターロボやダイターン3など攻撃力の大きいユニットで戦うか、ゲッターロボ+マジンガーZの合体攻撃が有効となる。サイコガンダムを倒すと"高性能レーダー"ゲットできる。敵9機以下で忍が登場し、獣戦機隊はダンクーガに合体。さらに敵が5機以下になると、アレンビーを含めた敵増援がマップ左上に現れる。アレンビーをドモンで説得すると、ノーベルガンダムはバーサーカーモードになる。この状態になったアレンビーを倒さないと、「プロペラントタンク」は手に入らない。なお、ドモンの位置によっては、制限時間内にアレンビーのいるところまでたどり着けない場合があるので気をつけよう。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
サイコガンダム(フォウ)	20000	10000	高性能レーダー
アッシマー(ブラン)	5000	900	
ギャプラン×3	5000	1500	
アッシマー×3	4000	900	
エアリーズ×6	3900	1500	
<敵増援部隊……敵初期部隊が残り5機以下になると出現>			
ノーベルガンダム(アレンビー)	5000	3000	
ノーベルガンダムB(アレンビー)	8000	3000	プロペラントタンク
※ドモンによる説得後にモードが変わる			
ターミネーターポリス×7	3700	1200	

アレンビー・ビアズリー



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

『Gガンダム』に登場の、ネオスウェーデンのガンダムファイター。ドモンに惹かれ、ガンダムファイターとして成長していく。凶暴なバーサーカーモードを持つノーベルガンダムが愛機。

アムロ・レイ



COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

このシナリオでアムロが乗るディジェSE-Rは、『Zガンダム』の機体ではなく、Z-MSV登場のディジェベースの高性能機。ディジェは、もともとはカラバ仕様のリック・ディアスだ。

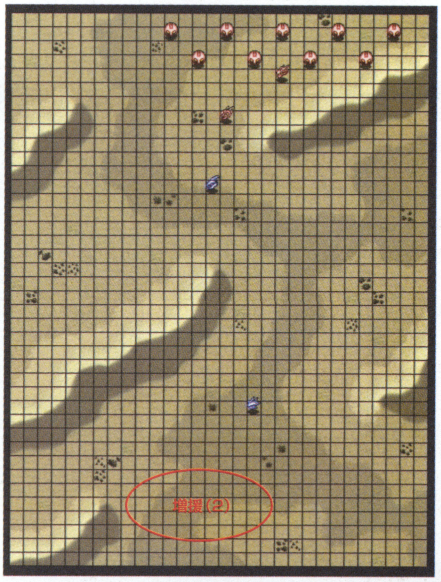
スーパーロボット系 リアルロボット系 第11話 「海と大地の狭間より」

INTRODUCTION

葉月博士からの情報で、チベットに解放戦線が確保した戦艦があると聞いたブライトは、アウドムラの進路をチベットへ向ける。一方、レディ・アンに叱責されたウォンは、サイコガンダムを加えた追撃隊を出すことになった。チベットへ向かう万丈たちに、各地で謎の部隊が動いているとの情報が入る。そして彼らが遭遇した未確認機2機は、バイストンウェルからやってきたショウとガラリアだった。誰もいない砂漠で、ふたりの死闘が始まる。

TACTICS

ガラリアを倒すと"ミノフスキークラフト"が手に入る。だが、4ターン終了時までガラリアを一度も攻撃していなければ(反撃も不可)、ショウとともに彼女も味方になるぞ。このシナリオから登場するオーラバトラーは、回避率が高いうえに、威力の低いビーム兵器はオーラバリアで無効化されてしまう。戦うときは、精神コマンドの"必中"を使う、実弾系の武器で攻撃するなどの一工夫を忘れずに。バーンは"マグネットコーティング"を持っている。敵を全滅させると、サイコガンダムを含む増援が現れる。リアル系では、カミーユでフォウを説得可能。ただし、第10話「悲しみのホンコンシティ」(→78ページ参照)でフォウを2度説得していれば、残りの敵とともにフォウは撤退するが、1度だけだと説得は失敗に終わる。カミーユがいないスーパー系では、サイコガンダムは撃破するのみ。"熱血"などを使い、一気に倒そう。倒すと"チョバムアーマー"をもらえる。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
バストール(ガラリア)	2900	1900	ミノフスキークラフト
<敵増援部隊(1)……ガラリアを倒すか、シナリオ開始後4ターンが経過すると出現>			
ズワァース(バーン)	4200	3300	マグネットコーティング
ドラムロ×9	2700	1500	
<敵増援部隊(2)……敵を全滅させると出現>			
サイコガンダム(フォウ)	20000	10000	チョバムアーマー
スードリ(ウッダー)	8000	6000	
ギャプラン×3	5200	1500	
アッシマー×3	4200	900	
エアリーズ×6	3900	1500	



ガラリア・ニャムヒー　バーン・バニングス





ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

どちらも『ダンバイン』のキャラクターで、オーラバトラーのパイロット。バーンはショウの宿敵で、アの国のドレイクに元から仕えていた。その後姿を消し、別なキャラクターとなって再登場する。

ショウ・ザマ　チャム・ファウ





COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

『ダンバイン』の主人公ショウ。地上人だったが、バイストンウェルに召還されて聖戦士となる。チャムはバイストンウェルの妖精(ミ・フェラリオ)。身長は20センチほど。





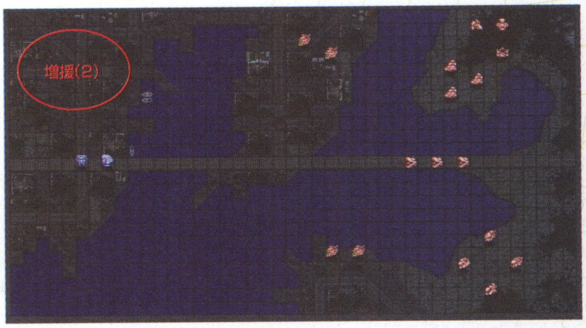
リアルロボット系 第12話 「迷走する運命」

INTRODUCTION

帝国の衛星軌道上からの攻撃で荒れ果ててしまった北京。アルビオンは、あるものを受け取るためにここにやってきた。その夜、怪しい男に追われる少女・銀鈴の姿があった。手にしたスーツケースは、カラバの支部が帝国軍に襲われたときに、弓教授が持ち出して彼女に託したもの。追いつめられる銀鈴と弓教授だったが、ジャイアント・ロボによって救われる。じつは銀鈴は国際警察機構のエージェントであり、中条長官の命令で動いていたのだった。

TACTICS

Qボスの乗る維新竜・暁をジャイアント・ロボで倒すと、アルビオンが到着し、その後大作少年が仲間になる。また、敵が12機以下になると、マジンガーZ、ダイアナンA、ボスボロットが味方の増援として現れる。このシナリオでも時間制限があり、8ターンが終了すると自動的にクリアーとなってしまうため、迅速な行動が要求される。敵部隊でもっとも手強いのは、黒い三連星が駆るドライセンだろう。合体攻撃はかなり強力なので、1機に攻撃を集中させて倒し、これを使えないようにしたほうがいい。ガイアを倒せば“リペアキット”がもらえる。敵の残りが8機以下になると、増援部隊であるヤザン隊がマップ左上に出現。ヤザンの持つ“シャッフルの紋章”はぜひゲットしたいレアアイテムだ。相手がMS系だけに、こちらもMS系ユニットを向かわせるといいだろう。ちなみに地獄大元帥は“チョバムアーマー”、ゴステロは“プロペラントタンク”、ライバル機は“バイオセンサー”をそれぞれ持っている。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
維新竜・暁（Qボス）	6000	2000	
<敵増援部隊(1)……敵初期部隊撃破後に出現>			
ミケロス（地獄大元帥）	20000	9000	チョバムアーマー
戦闘獣オベリウス	9200	2000	
戦闘獣グラトニオス	8200	1800	
ドライセン（ガイア）	5600	2500	リペアキット
ドライセン（オルテガ）	5600	2500	
ドライセン（マッシュ）	5600	2500	
ダンコフ（ゲティ）	5700	3000	
ダルジャン（改造ゴステロ）	5200	5000	プロペラントタンク
ガッシュラン（マンジェロ）	4700	4000	
エルダール（ボーン）	4200	3000	
ソロムコ×3	4400	2100	
<敵増援部隊(2)……敵が残り8機以下になると出現>			
ギャプラン（ヤザン）	6000	1900	シャッフルの紋章
シグルーン（リッシュ）	4500	2000	バイオセンサー
ノウルーズ（エルリッヒ）	3900	2000	バイオセンサー
アッシマー	4200	900	
エアリーズ	3900	1500	

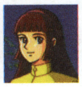
ガイア

オルテガ


ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

マッシュを加え、“黒い三連星”の異名を持つMSパイロット。初代『ガンダム』でアムロを苦しめ、マチルダを戦死させた三位一体攻撃の“ジェットストリームアタック”は超有名だ。

兜甲児

弓さやか


COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

『マジンガーZ』の主人公とヒロインのカップル。マジンガーを作った兜十蔵博士の孫の甲児と、兜博士の一番弟子である弓教授の長女さやかだ。甲児には弟がひとりいて、名前はシロー。

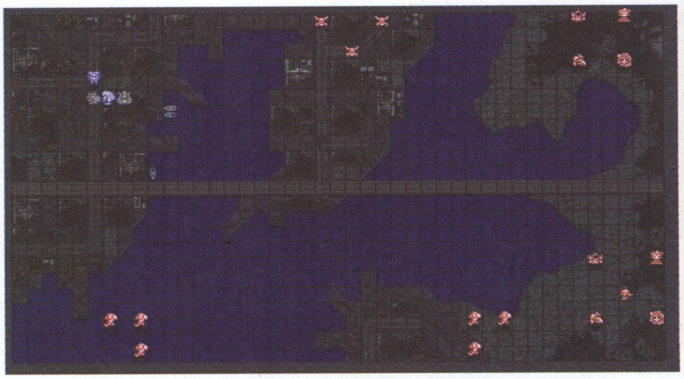
スーパーロボット系 第12話 「その名は草間大作」

INTRODUCTION

万丈はヘンケンと会ってアルビオンを受領し、ブライトはアウドムラの艦長から移行することになった。そしてショウが正式に仲間となり、さらにシローとガンダムEz-8も合流する。ブライトたちは、アルビオンで北京へ向かう。そこで国際警察機構のスタッフと落ち合うためだった。一方、バイストンウェルのドレイクも地上へ現れ、ひとまずショットとの合流を目指すらしい。夜の北京に到着したアルビオンは、敵に追われる銀鈴を発見する。

TACTICS

まずはジャイアント・ロボと維新竜・暁の戦いだが、敵はかなり弱っている。一撃で決めてしまおう。維新竜・暁を倒すとアルビオンが出現し、大作が仲間になる。なお、主人公がスーパー系・男の場合のみ、このまえにブラッドとドモンが強制的に戦うイベントがある。余談だが、シナリオの前後でのやり取りも含めて、このイベントは必見だ。さて、マップ左上から出撃する自軍に対し、敵はかなりの散開状態。水中ではビームの威力が激減するので、できれば入りたくないところ。まずは下方向へ移動しつつ、ゼイ・ファー部隊を引きつけて叩こう。これで地上ユニットにも無理なく戦える。そのうちに敵が集ってくるので、部隊を円形に配置して戦うといい。敵ボスである百鬼一族の暴竜鬼は、ゲッター2のパイロットである隼人の昔馴染みのイサム。彼を説得することはできないが、ゲッターロボで倒せばメッセージが見られる。暴竜鬼の撃破で“ハイブリッドアーマー”が手に入る。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
維新竜・暁（Qボス）	6000	2000	
<敵増援部隊(1)……敵初期部隊撃破後に出現>			
メカ暴竜鬼（暴竜鬼）	11600	3000	ハイブリッドアーマー
戦闘獣ズガール	11200	2400	
戦闘獣ダンテ	10200	2200	
戦闘獣オベリウス	9200	2000	
戦闘獣グラトニオス	8200	1800	
ゼイ・ファー×3	3600	1000	
ムゲ小型空戦メカ	2500	500	



Qボス

暴竜鬼


ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

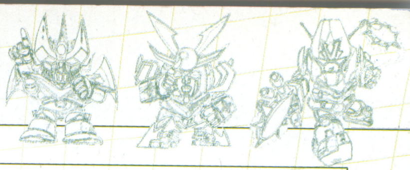
レトロな横山光輝テイストを持つQボスは、『ジャイアント・ロボ』の敵組織幹部。暴竜鬼は『ゲッターロボ』から。ちなみにこのシナリオでのエピソードは、原作のアニメとまったく同じものだ。

草間大作

銀鈴


COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

ジャイアント・ロボを作った草間博士の息子が大作少年。国際警察機構のエージェントで、テレポーテーションの能力を持つ銀鈴。どちらもOVA版のキャラクターである。





スーパーロボット系
リアルロボット系

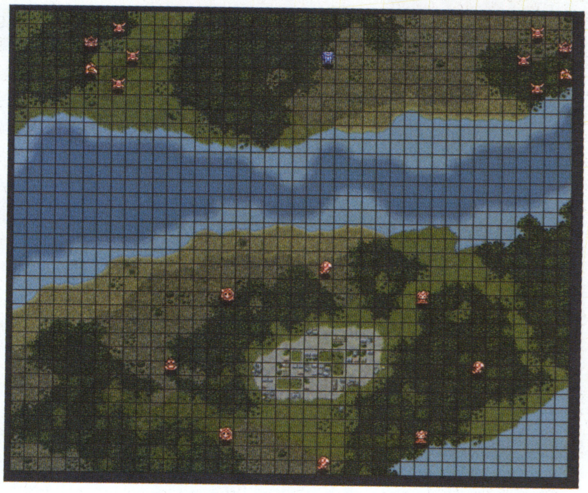
第13話 「裏切りの町」

INTRODUCTION

北京の街で甲児が遭遇した少女エリカは記憶喪失だった。記憶が戻った彼女は、自分のいた町で人間狩りが行われていた、と語る。怒る甲児はその町へと向かい、ルー、カトル、ゲッターチーム、沙羅、デビッド、大作がそれを追う。だが、着いてみれば町には破壊された形跡などなく、彼らの帰りを待つアルビオンは敵に包囲されていた。あわてて甲児たちを呼び戻そうとするが、連絡はつかない。アルビオンは大幅な戦力減のまま戦うほかなかった。

TACTICS

とくに苦戦するようなシナリオではないが、ポイントはヤヌス侯爵のデモニカをどう倒すかにある。敵を3機以上撃破すると、ヤヌス侯爵は戦線を離脱してしまうのだ。そこで、デモニカを倒すまではとにかく防戦に徹すること。当然ながら、反撃も厳禁だ。そのあいだに、ダンバインなど足の速い空中タイプのユニットで接近し、精神コマンドを贅沢に使って一気に倒そう。デモニカ以外の敵は大した強さではないし、増援部隊も出てこない。さらに敵の残りが10機以下になると、甲児たちが増援部隊としてマップ中央下に登場し、戦線に復帰するので、惜しみなく精神コマンドを使っても大丈夫だ。なお、デモニカは資金の高さも魅力的なので、できれば"幸運"も使っておきたいところ。デモニカを倒せば資金"ボーナス+10000"が手に入る。なお、シナリオ終了後の会話の中でメッセージを選択する場面が出てくる。ここで"かまわない"を選ぶと、エリカを仲間にすることができる。



ヤヌス侯爵



エリカ



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

どちらも『マジンガーZ』の登場キャラクター。ヤヌス侯爵搭乗メカであるデモニカの派手なデザインは、とにかく強烈。エリカは"身がわり"や"再動"などの精神コマンドを覚える。

ルー・ルカ



デビッド・ラザフォード



COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

ルーは『ガンダムZZ』でガンダムチームの一員だった。作品で乗っていたのはZガンダム。デビッドは『レイズナー』のキャラクターでアンナの兄。シモーヌとはもちろん恋人関係である。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
＜敵初期部隊＞			
デモニカ(ヤヌス侯爵)	25000	15000	ボーナス+10000
戦闘獣ズガール	11200	2400	
戦闘獣ダンテ	10200	2200	
戦闘獣オベリウス	9200	2000	
戦闘獣グラトニオス	8200	1800	
ゼイ・ファー	3600	1000	
ムゲ小型空戦メカ	2500	500	

スーパーロボット系 第13話
リアルロボット系 第14話

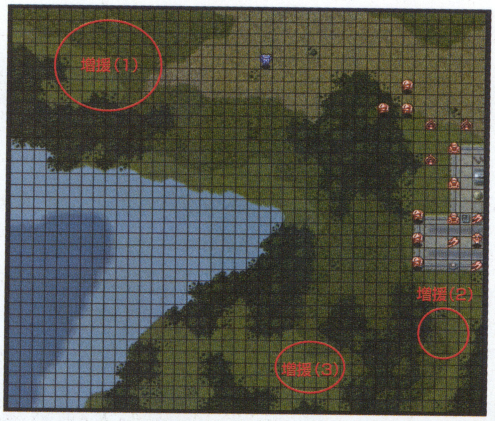
「衝撃のビクトリア」

INTRODUCTION

応急修理を終えたアルビオンに、帝国が各地で一斉にレジスタンス狩りを始めたという情報が飛び込んできた。その直後、解放戦線とカラバ本部からの連絡が途絶えてしまう。カラバの立て直しのためにチームを離れる万丈。そして、最近噂になっている無抵抗主義集団"クスコの聖女"の教祖の写真を見るや、飛び出してしまったエイジ。ふたりがいなくなったアルビオンは、中東のマグアナック隊基地を経て、OZのビクトリア基地へ向かう。

TACTICS

5ターン目、あるいは敵が8機以下になると、ゼクス隊の増援が送り込まれてくる。この時点でバスクの乗るアレキサンドリアが生き残っていると、ゼクスと入れ替わりで撤退してしまい、彼が持つ"シャッフルの紋章"は手に入らなくなる。精神コマンドの"加速"を使いつつ、レイズナーやダンバインなど足の速いユニットを向かわせて、3ターン目と4ターン目でバスクを倒そう。ゲッター2で接近し、ゲッター1に変形して攻撃、というのも手だ。ゼクスを倒すと"ブースター"をゲットできる。ゼクス隊の到着後、敵が10機以下になると、アイナ隊が出現する。アイナを倒すと"高性能レーダー"が手に入るが、シローで彼女を説得すれば戦闘を回避でき、さらに仲間にもできる。ただし、リアル系で彼女を仲間にするには、第3話「時は流れた」でシローがアイナを説得していることが条件となる。敵を全滅させると、鉄甲鬼率いる隊増援が登場。鉄甲鬼を倒すと"ハイブリッドアーマー"が手に入る。



ルクレツィア・ノイン



アイナ・サハリン



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

ノインは『ガンダムW』でゼクスの副官を務めていた。『ガンダム第08MS小隊』でジオンのMAアプサラスのパイロットだったアイナだが、シローと恋に落ちる役柄は作品と同じだ。

サリィ・ポオ



張五飛



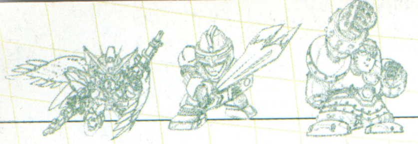
COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

ともに『ガンダムW』のキャラクター。五飛はひとりでトレーズを倒そうと狙ううちにゲリラのサリィと出会い、共闘するようになる。彼の愛機はシェンロンガンダム、通称ナタク。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
＜敵初期部隊＞			
アレキサンドリア(バスク)	22000	9000	シャッフルの紋章
ギャプラン×3	5200	1500	
アッシマー×3	4200	900	
トラゴス×3	4000	1300	
エアリーズ×6	3900	1500	
＜敵増援部隊(1)……シナリオ開始後5ターン経過、もしくは敵初期部隊が残り8機以下になると出現＞			
トールギス(ゼクス)	5700	3000	
ギャプラン(ライラ)	5600	1500	
ギャプラン(ジェリド)	5600	1500	
ギャプラン(カクリコン)	5600	1500	
アッシマー×3	4600	900	
エアリーズ×6	4300	1500	
＜敵増援部隊(2)……ゼクスの部隊出現後、敵が残り10機以下になると出現＞			
アプサラス(アイナ)	7600	2000	高性能レーダー
エアリーズ×3	4300	1500	
＜敵増援部隊(3)……敵増援部隊を全滅させると出現＞			
メカ鉄甲鬼(鉄甲鬼)	8900	3500	ハイブリッドアーマー
戦闘獣ズガール	11200	2400	

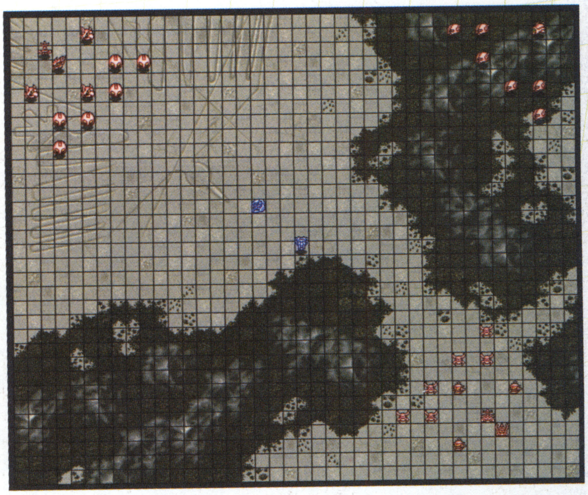






スーパーロボット系 **第14話**
リアルロボット系 **第15話**

「シャピロ、転生！」



INTRODUCTION

エイジは北米大陸で、クスコ聖女隊の中心人物になっていた姉ジュリアに再会した。側近として彼女をサポートするリリーナは、ジュリアを伴ってグレスコ総督に会おうとする。一方アルビオンは、戦線を離脱したものの墜落したアプサラスを発見する。直前のシナリオ「衝撃のビクトリア」において条件を満たしていれば、ここでアイナが仲間となる。その後エイジが帰還し、南米大陸の解放戦線が危ないという情報を得て、アルビオンはナスカ基地へ向かう。

TACTICS

マップ下にいるグラー博士は、4ターン終了後にメカ暴竜鬼とともに引き上げてしまう。"ミノフスキークラフト"が欲しければ、まずは合体百鬼ロボを速攻で撃破して手に入れよう。なお、スーパー系男の場合のみ、4ターン目でカーツがマップ右に出現。5ターン目の開始時には、グレートマジンガーとビューナスAが援軍として登場する。オーラバトラーの運動性は高く、スーパー系のロボットは"必中"などを使わないと倒すのは難しいだろう。ドレイク軍にいるトッドは、ショウで説得可能だが、戦闘は回避できない。しかし、ここで説得しておけば、あとで妖精を仲間にするチャンスが巡ってくる。ウィル・ウィプスのHPの残りが15000以下になると、ドレイクは残存兵力をすべてまとめて撤退していき、シナリオクリアとなる。残りHPを確かめつつ、"必中"＋"熱血"＋"幸運"を使ったゲッターロボで、マジンガーZのサポートによる合体攻撃をくり出せば、"高性能レーダー"と大量の資金がゲットできる。

シャピロ



牛餓鬼



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

シャピロは『ダンクーガ』で沙羅の彼氏だった男。元は地球軍将校だったが、ゲームと同様にムゲ帝国に身を投じる。牛餓鬼は『ゲッターロボ』シリーズに登場する百鬼一族の一員。

剣鉄也



炎ジュン



COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

『グレートマジンガー』の主人公とヒロイン。グレートマジンガーは、兜十蔵博士の息子である健造博士が造ったもの。ジュンは作品中で自分の肌の色を悩むシーンなどが印象的だった。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
合体百鬼ロボ（グラー博士）	21000	10000	ミノフスキークラフト
メカ牛剣鬼（牛餓鬼）	10500	3500	リペアキット
メカ暴竜鬼×3	9800	3000	
ゼイ・ファー×6	3600	1000	
ウィル・ウィプス（ドレイク）	45000	26000	高性能レーダー
ビアレス（トッド）	4400	2800	リペアキット
レプラカーン（アレン）	4100	2500	
レプラカーン（ジェリル）	4100	2500	
レプラカーン（フェイ）	4100	2500	
ドラムロ×6	3300	1500	
ディマージュ（カルラ）	5600	2500	
ターミネーターポリス×6	4100	1200	
<敵増援部隊……主人公がスーパー系男の場合のみ、4ターン終了後に出現>			
ヴァイローズ（カーツ）	6100	3500	プロペラントタンク

スーパーロボット系 **第15話**
リアルロボット系 **第16話**

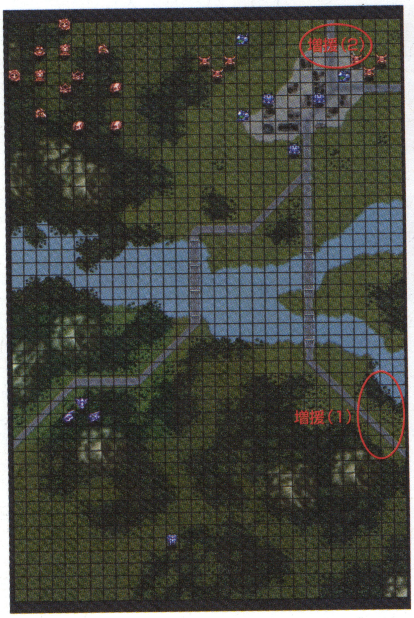
「血塗られた道」

INTRODUCTION

正式に仲間になった剣鉄也、炎ジュンを乗せ、アルビオンは太平洋へ進路を取る。途中で墜落していたオーラバトラー、ボチューンを保護したところ、それに乗っていたのはマーベルだった。ショウは、エレとシーラも地上へ出ていることを知らされる。その場所はヨーロッパとチベットで、主人公はどちらに向かうかの選択を迫られる。主人公の意見を乗員の総意として、戦艦と接触するために万丈にも連絡を取りつつ船を進めるクワトロだった。

TACTICS

シナリオ開始前の選択肢でシーラを選ぶと、HP18000の防御重視型のグランガランが、エレだとハイパーオーラキャノンというMAP兵器を持つ攻撃重視型のゴラオンが、戦力として加わる。好みで選ぼう。なお、どちらに向かうかでマップが若干変化するが、敵は同じ。ここではエレを選択した場合のものを掲載してある。マップ上方から逃げてくるミデアが撃墜されると敗北となるので、移動力の大きなユニットをミデアの護衛に向かわせよう。ミデアが全機安全圏へ逃げるとギウラ隊が、主人公がスーパー系女の場合のみライバルのアイシャが増援として現れる。スーパー系の場合、このつぎのターンでカミーユと、メタスに乗るファが登場。エマが仲間になっていなければ、カミーユはガンダムMkⅡに乗っている。この直前のシナリオ「シャピロ、転生！」で牛餓鬼を倒していれば、敵を全滅させた後に牛剣鬼が率いる増援部隊がやってくる。牛剣鬼を倒せば"チョバムアーマー"をゲットだ。



COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

エレ・ハンム



マーベル・フローズン



ファ・ユイリィ



コウ・ウラキ



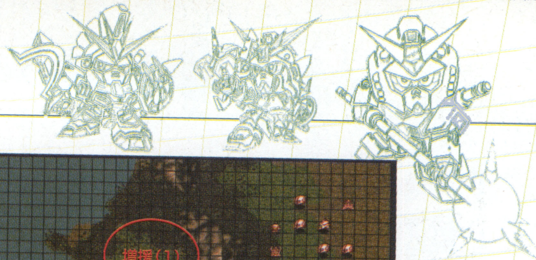
エレは『ダンバイン』の登場キャラクター。バイストンウェルのラウの国の女王で、エキセントリックな髪型が特徴的。マーベルも同じく『ダンバイン』から。アメリカ人で、バイストンウェルに召還されて聖戦士となる。ファは『Zガンダム』でカミーユの幼なじみ。コウ・ウラキは『ガンダム0083』でガンダムGP01に乗るパイロットだが、ここではジェガンが搭乗機。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
デモニカ（ヤヌス侯爵）	25200	15000	ボーナス+10000
戦闘獣ズガール×2	11600	2400	
戦闘獣ダンテ×2	10600	2200	
戦闘獣オベリウス×2	9600	2000	
戦闘獣グラトニオス×2	8600	1800	
ターミネーターポリス×3	4100	1200	
ゼイ・ファー×6	4000	1000	

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵増援部隊(1)……ミデア機の撤退完了後、もしくは敵初期部隊を全滅させると出現>			
ディマージュ（ギウラ） ※スーパー系女以外	5600	2500	リペアキット
エルブルス（アイシャ） ※スーパー系女のみ	5900	3000	リペアキット
ターミネーターポリス×6	4100	1200	
<敵増援部隊(2)……シナリオ「シャピロ、転生！」において牛餓鬼を倒した場合のみ、敵を全滅させると出現>			
メカ牛剣鬼（牛剣鬼）	11900	3500	チョバムアーマー
メカ暴竜鬼×2	9800	3000	





スーパーロボット系 **第16話**
リアルロボット系 **第17話**

「理想、潰えて」



INTRODUCTION

バイストンウェルからの戦力と正式に合流し、さらにコウもメンバーに加わって、戦力的にも厚みを増していくレジスタンス。その頃、ル・カインはグラドスタワーでグレスコと面会をしていた。グラドス人と地球人が同じ先祖を持つ同族である、という衝撃の事実を知らされ、激昂したル・カインは、父であるグレスコを撃ち殺してしまう。この事態を受け、シャピロは新たな企みを胸にグラー博士に接近、そして戦局は混迷の度合いを増していくのだった。

TACTICS

リアル系の場合、シナリオ開始前にレラとの会話がある。ここで"無視する"を選ぶと、このさきのシナリオ「オペレーション・デイブレイク」(→84ページ参照)で微妙な変化が生じる。シナリオの冒頭でヒイロ、トロワ、五飛が仲間になり、『ガンダムW』のパイロットが勢揃いする。右上に移動しつつ、マップの中央付近でヒイロたちと合流しよう。敵の残りが7機以下になると、ゼクス率いるMSの増援部隊が出現するが、これはヒイロたちの圧倒的な強さで一気に片付けるべし。ゼクスの部隊には、これまで何度も倒してきたジェリド、カクリコン、ライラの3人もいるが、彼らとの付き合いもここまで。ジェリド撃破時の名(?)セリフを見て、彼らに別れを告げよう。さらに敵が6機以下になると、今度は暗黒大将軍を始めとする戦闘獣部隊が登場。相性のいいマジンガーZやグレートマジンガーを向かわせる。アイテムを持つ敵も多いが、途中で離脱することはないので、あせらずに一体ずつ倒そう。

ENEMY DATA　敵ユニットデータ

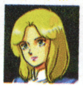
ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
合体百鬼ロボ(グラー博士)	21600	10000	チョバムアーマー
メカ牛剣鬼×2	10700	3500	
メカ暴竜鬼×2	10000	3000	
ディマージュ(ギウラ)	5600	2500	プロペラントタンク
ターミネーターポリス	4100	1200	
<敵増援部隊(1)……敵初期部隊が残り7機以下になると出現>			
トールギス(ゼクス)	6100	3000	バイオセンサー
エアリーズ(ノイン)	4700	1500	
ギャプラン(ライラ)	5600	1500	
ギャプラン(ジェリド)	5600	1500	
ギャプラン(カクリコン)	5600	1500	
アッシマー×2	4600	900	
エアリーズ×4	4300	1500	
<敵増援部隊(2)……敵増援部隊(1)の登場後、敵が残り6機以下になると出現>			
ミケロス(暗黒大将軍)	20600	9000	ハイブリッドアーマー
戦闘獣ズガール×2	11600	2400	
戦闘獣ダンテ×2	10600	2200	
戦闘獣オベリウス×2	9600	2000	
戦闘獣グラトニオス×2	8600	1800	
ゼイ・ファー	4000	1000	

ル・カイン

エージル・カルラ


ENEMIES　登場する主要敵キャラクター

『レイズナー』のキャラクター。カルラはエイジの義兄ゲイル中尉に惚れていたため、ジュリアを敵視していた。ル・カインはゲームどおり地球占領軍司令官で、グレスコの息子だ。

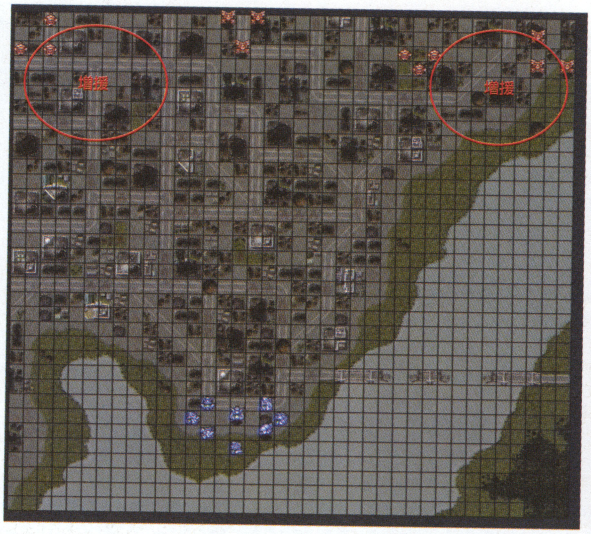
ベルトーチカ・イルマ

トロワ・バートン


COMRADE　新／再登場の味方キャラクター

ベルトーチカはアムロを挑発するなどして印象を強めた『Zガンダム』のキャラクター。トロワは『Wガンダム』で地球に降下してきたひとり。サーカス団に潜伏していた姿が妙にハマっていた。

スーパーロボット系 **第17話**
リアルロボット系 **第18話**

「再会、我が師よ」





INTRODUCTION

ル・カインに作戦指揮を任せられたロアンは、攻撃許可ではなく撤退を命令。彼は解放戦線の二重スパイを演じていたのだ。そしてアランからブライトたちに、反乱成功の報とともに、ル・カインの行方がわからないという連絡が入る。ル・カインがエイジに接触してきたら、そこで足止めしてほしい、というのである。そうこうするうちに、旧日本でデビルガンダムの足跡が見つかった。先走ろうとするドモンを制し、クルーたちは日本へ向かうことを進言する。

TACTICS

師匠である東方不敗(マスターアジア)との再会を喜ぶドモンだが、デビルガンダムの手先のMS部隊、デスアーミーに囲まれる。最初に出撃するのはシャイニングガンダム、ガンダムW系の5機、レイズナー、そして主人公機のみ。この時点では、精神コマンド以外にHPを回復する手段がないので、ダメージ量には十分気をつけたい。敵初期部隊の残存数を8機以下まで減らすと味方の戦艦が到着し、さらに15機が出撃可能になる。敵を全滅させると、ル・カインとおびただしい数の増援部隊が登場するが、さほど恐れる必要はない。まずは分散している自軍を集結させ、軍勢を整えてから攻勢に転じよう。ル・カインのザカールは、ダミーが3機いるため、最初の3回の攻撃はムダになってしまうので注意。本物である4機目は"熱血"+"必中"の組み合わせで楽に倒すことができるはずだ。ゴステロを倒すと"プロペラントタンク"を、ル・カインを倒すと"ミノフスキー・クラフト"をゲットできる。

ENEMY DATA　敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
デスアーミー×6	4000	500	
デスバーディー×6	4000	500	
<敵増援部隊……敵初期部隊を全滅させると出現>			
ザカール(ル・カイン)	10200	10000	ミノフスキークラフト
※ダミーが3機存在			
ダンコフ(ゲティ)	5700	3000	
ダルジャン(改造ゴステロ)	5200	5000	プロペラントタンク
ガッシュラン(マンジェロ)	4700	4000	
エルダール(ボーン)	4200	3000	
ターミネーターポリス×6	4500	1200	
ソロムコ×6	4400	2100	
ブルグレン×6	3800	1800	

ゴステロ

マンジェロ


ENEMIES　登場する主要敵キャラクター

どちらも『レイズナー』に登場する、ル・カインの親衛隊の一員。親衛隊は4人組で、死鬼隊を名乗る。ゴステロはレイズナーに破れ、身体にメカを組み込んだ改造人間になっていた。

東方不敗

レイン・ミカムラ


COMRADE　新／再登場の味方キャラクター

東方不敗はドモンの師、レインはドモンのパートナーで、どちらも『Gガンダム』のキャラクター。東方不敗は、クーロンガンダムがDG細胞によって変態したマスターガンダムを駆る。





スーパーロボット系 第18話
リアルロボット系 第19話

「シャッフルの名のもとに」

INTRODUCTION

日本のどこかに潜伏しているというデビルガンダムを捜索中、救援信号が入る。これを受けて捜索に出たドモンと東方不敗、そしてヒイロや銀鈴たち。そして、信号が発信されたタワーで襲いかかってきた面々を見て、ドモンは愕然とする。それはドモンの旧友であり、DG細胞に感染してデビルガンダムの手先になったチボデーらだったのだ。そのとき、またもデスアーミー隊が接近。総員戦闘配置に着くなか、レインは船を出ていく東方不敗を目撃する。

TACTICS

最初の敵は広範囲に展開しているが、深追いは無用。シナリオ中盤まではマップのほぼ中央から下を戦場とし、敵は引きつけてから倒そう。このとき、ヘビーアームズなどが持つマップ兵器で一網打尽にすると、効率がいい。敵ユニットの残りが5機以下になると、増援としてチボデーらが現れる。だが、それとて“ひらめき”や“熱血”の使用で十分対応できる強さなので、さほど苦戦はしないはずだ。これらを全滅させると、正体を現した東方不敗がマスターガンダムに乗って敵として登場、同時にシュバルツのガンダムシュピーゲルが味方の援軍として出現する。デビルガンダムのHPが半分以下になるか、あるいはマスターガンダムの残りHPが30パーセント以下になると、残った敵を含めてすべて撤退してしまう。マップ兵器をうまく使えば、両方を同時に倒すことも不可能ではないが、非常に困難。資金と強化パーツとを秤にかけて、どちらか一体だけを倒すことになるだろう。


チボデー・クロケット


ジョルジュ・ド・サンド

ENEMIES　登場する主要敵キャラクター

いずれも『Gガンダム』に登場するガンダムファイターで、ネオアメリカのチボデーはガンダムマックスターを、ネオフランスのジョルジュはトリコロールカラーのガンダムローズを愛機としている。


シュバルツ・ブリーダー


ブラック・ジョーカー

COMRADE　新／再登場の味方キャラクター

シュバルツはネオドイツのガンダムファイターだが、意外な人物がその正体だ。ブラック・ジョーカーはシャッフル同盟のリーダーで、『Gガンダム』ではシャッフル・ジョーカーを操縦。



ENEMY DATA　敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
デスアーミー×6	4200	500	
デスバーディー×6	4200	500	
デスネービー×6	4200	500	
<敵増援部隊（1）……敵初期部隊が残り5機以下になると出現>			
ガンダムマックスター（チボデー）	6500	3000	
ドラゴンガンダム（サイ・サイシー）	6500	3000	
ガンダムローズ（ジョルジュ）	6500	3000	
ボルトガンダム（アルゴ）	7000	3000	
デスアーミー×6	4600	500	
デスバーディー×6	4600	500	
デスネービー×6	4600	500	
<敵増援部隊（2）……敵を全滅させると出現>			
デビルガンダム（キョウジ）	25000	4000	高性能レーダー
マスターガンダム（東方不敗）	15000	12000	サイコフレーム
デスアーミー×6	5000	500	
デスバーディー×6	5000	500	

スーパーロボット系 第19話
リアルロボット系 第20話

「オペレーション・デイブレイク」

INTRODUCTION

北米大陸でショット・ウェポンがドレイクと合流していた頃、アルビオンでは チボデーら4人が新たな戦力となった。そしてアルビオンは、すでに壊滅状態にあるジャブローが、新しく敵の新司令部になるまえに叩こうとする。すでにジャブローには村雨健二が潜入しているという。帝国では、アステロイド基地から来たデスガイヤーやギルドロームが、ル・カインのやりかたを非難する。それを受けたシャピロは、スペシャルズの権限を奪おうとする。

TACTICS

リアル系の場合、シナリオ開始前に選択がある。ここでレラを“放っておく”か、シナリオ「理想、潰えて」（→83ページ参照）で“無視する”を選んだ場合は、“別に用なんてない”（男）、“邪魔をしたな”（女）を選択すると、レラは艦を降りていく。さて本編だが、3ターン目にくり出されるギルドロームの精神攻撃により、自軍の全ユニットの気力が30減ってしまう。ゴラオンなどの戦艦で敵の攻撃を引きつけつつ、リアル系ロボットでHPを減らそう。そして、気力が必要な武器を持っているロボットでとどめを刺し、気力の回復に専念することに集中しよう。敵が8機以下になるとショット隊の増援が、さらに敵が7機以下になった時点でまたも敵の増援部隊が到着する。これらをすべて倒すと、おびただしい数のスペシャルズ部隊が出現し、彼らは“スペシャルズ＝OZは帝国の支配を離れ、帝国と戦う”と告げる。彼らの言葉を信じるかどうかで、この後の展開が大きく変わってくるのである。


デスガイヤー

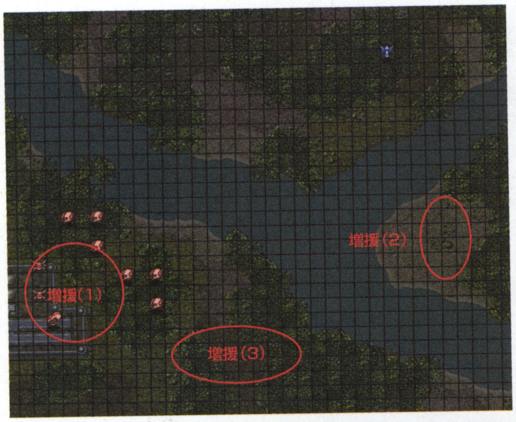

ギルドローム


ショット・ウェポン


ミュージィ・ポォ

ENEMIES　登場する主要敵キャラクター

デスガイヤーとギルドロームは『ダンクーガ』に登場したムゲ・ゾルバドス軍の将軍たちだ。原作そのままのキャラクターでゲームに出演している。ショットは『ダンバイン』でバイストンウェルに最初にスリップした地上人。オーラバトラーを開発し、戦乱を呼び込んでいく。ミュージィはショットの側近で聖戦士。究極のオーラバトラー、ズワァースを駆ってショウに挑んでくる。

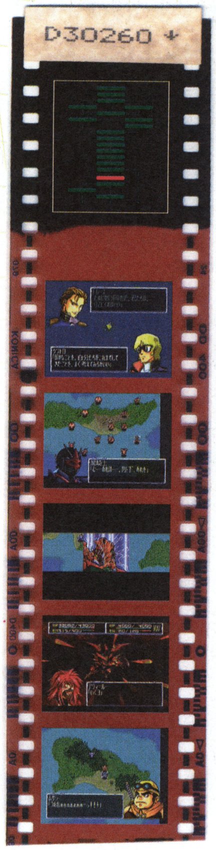


ENEMY DATA　敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
ザン・ガイオー（デスガイヤー将軍）	23000	9000	対ビームコーティング
ターミネーターポリス×6	4500	1200	
ゼイ・ファー×2	4000	1000	
<敵増援部隊（1）……シナリオ開始後3ターン目に出現>			
ギルバウアー（ギルドローム将軍）	16000	9500	アポジモーター
ターミネーターポリス×6	4500	1200	
ゼイ・ファー×3	4000	1000	
<敵増援部隊（2）……敵初期部隊が残り8機以下になると出現>			
スプリガン（ショット）	22600	1100	マグネットコーティング
ズワァース（ミュージィ）	4800	3300	
ドラムロ×6	3700	1500	
バストール×3	3500	1900	
<敵増援部隊（3）……敵増援部隊（2）の出現後、敵が残り7機以下になると出現>			
暗黒大将軍（暗黒大将軍）	25000	10000	超合金Z
合体百鬼ロボ（グラー博士）	21000	250	バイオセンサー
戦闘獣ダンテ×2	10600	2200	
戦闘獣オベリウス×2	9600	2000	
戦闘獣グラトニオス×2	8600	1800	







スーパーロボット系 第20話
リアルロボット系 第21話

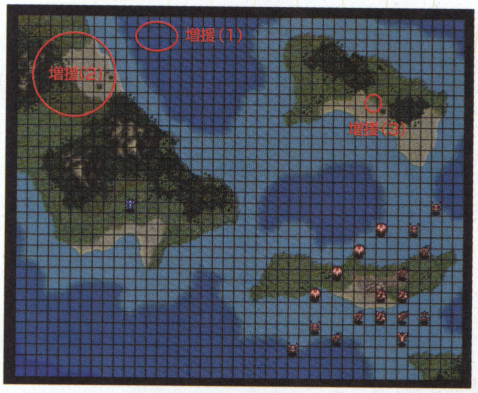
「さらば戦士よ」

INTRODUCTION

OZは世界中で反攻作戦を開始し、各地のムゲ帝国基地をつぎつぎと占拠していく。そして、アルビオンにもトレーズがやってきた。選択を迫るトレーズに対し、OZに入ることを承諾すると、それを認めることのできない五飛はシェンロンガンダムとともに去り、シナリオはまったく別の展開を見せる。また、トレーズの申し出を断わると、プレイヤーのアルビオンは独自の道を歩みながら帝国と戦うことになる。そんなとき、OZの領袖であるデルマイユやトレーズの演説がモニターから流れ、さまざまな反応を見せるメンバーたち。そんななか、帝国軍の艦隊が接近中という警報が入る。

TACTICS

マップのほぼ全域が海なので、空中タイプのユニットを中心に出撃メンバーを選出したい。アレン、フェイ、ジェリルらの駆るオーラバトラーはいずれも手強いが、黒騎士はそれを上回る強敵だ。“必中”を使わないと、攻撃はまず当たらないだろう。ウィル・ウィプスかヘルマットのHPが半分以下になると、ジェリルを残してすべての敵が撤退する。ジェリルは、自機レプラカーンが撃破されるか、ウィル・ウィプスらが撤退した後にハイパー化するが、巨大化したためか回避率は落ち、むしろ倒しやすくなっているくらいだ。恐れることはない。敵を全滅させると、OZ隊の増援がマップの右上に現れる。敵は固まって接近してくるので、MAP兵器が有効となるだろう。ゼクス機を撃墜すると敵はすべて撤退し、アヴィ=ルーのアヴィエスレルムが出現する。アヴィエスレルムはHPが43000もあるうえに、1ターンごとにHPが8600も回復する修復機能を有している。戦いが長引くと、どんどん勝ち目がなくなっていくので、強力な攻撃補助コマンドを持っているユニットの精神ポイントを温存しておき、一気に勝負をつけること。なお、攻撃前にはエネルギーの残量にも注意を払っておきたい。また、どうしても倒せないというときは、ウイングガンダムなどWガンダム系の5機を出撃させ、精神コマンドの“自爆”で強引に倒してしまう、という奥の手がある。



ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
ムゲ戦艦（ヘルマット将軍）	27000	8000	対ビームコーティング
ウィル・ウィプス（ドレイク）	45000	26000	メガブースター
ズワァース（黒騎士）	5200	3300	プロペラントタンク
レプラカーン（ジェリル）	4500	2500	
ハイパーレプラカーン（ジェリル）	23000	5500	リペアキット
※撃破後、もしくは初期敵部隊の撤退後に変身			
レプラカーン（アレン）	4500	2500	
レプラカーン（フェイ）	4500	2500	
ゼイ・ファー×4	4000	1000	
バストール×4	3900	1900	
ドラムロ×4	3700	1500	
<敵増援部隊（1）……敵初期部隊を全滅させると出現>			
トールギス（ゼクス）	5300	3000	
ギャプラン×3	5600	1500	
アッシマー×3	4600	900	
エアリーズ×6	4300	1500	
<敵増援部隊（2）……アレックスとミュラーが撃破されると出現>			
エアリーズ（ノイン）	4300	1500	
<敵増援部隊（3）……敵増援部隊を全滅させると出現>			
アヴィエスレルム（アヴィ=ルー）	43000	18000	アポジモーター

スーパーロボット系 第21話
リアルロボット系 第22話

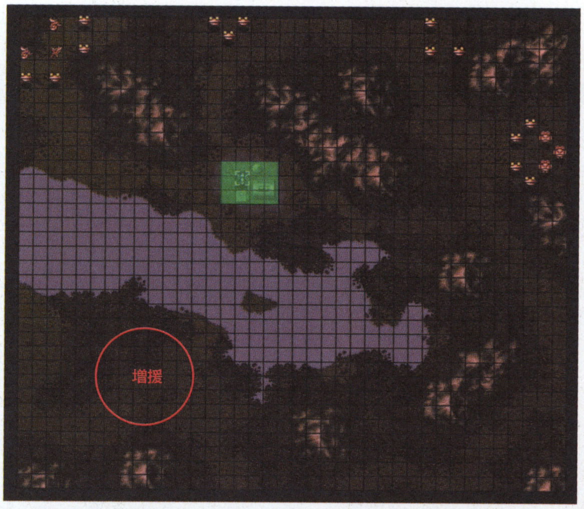
「梁山泊の戦い」

INTRODUCTION

ムサシの尊い犠牲で生き延びたアルビオンに対して、ブレックス准将は、かつて国際刑事警察機構の秘密施設だった梁山泊へ向かうことを命ずる。一方、ゼクスはリリーナがクスコ聖女隊と行動をともにしていることを知り、ついにミリアルド・ピースクラフトとしての姿を現すことを決意する。梁山泊へ反抗組織が続々と集結していくなかで、完全平和主義を掲げるクスコ聖女隊に対し、カミーユはふと疑問を口にする。これに対して、主人公はどう答えるのか？

TACTICS

シナリオ開始まえの会話でどう答えるかで、今後の展開が大きく変わってくる。選択肢の3つ目を選び、さらにシナリオ終了後の質問で2番目を選択すると「広がっていく悪意」（→86ページ参照）に進むことになる。このシナリオでは、中央にある指定エリア内に敵が1体でも入ってしまうと、その時点でゲームオーバーとなる。味方を分散させすぎないのがコツだ。自軍でエリアを囲み、進入できないようにしてもいい。また、敵は反応速度が遅いので、ウイングガンダム、ガンダムヘビーアームズなどのマップ兵器を有効に活用したい。敵の増援の中では、す速さと攻撃力が意外に高いメカ鉄甲鬼に注意。ヤヌス侯爵は“リペアキット”、メカ鉄甲鬼は“プロペラントタンク”、地獄大元帥とブライ大帝はそれぞれ“マグネットコーティング”と“チョバムアーマー”を持っている。なお、ここまでにジャイアント・ロボが敵を20機以上撃破していれば、シナリオ終了時にプリティな“銀鈴ロボ”が手に入る。





ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名（パイロット名）	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
ウラエヌス（イワン）	9000	2500	
ウラエヌス	8000	2500	
維新竜・暁（Qボス）	7000	2000	
ギャロップ×14	7000	1500	
GR2	8000	4000	
<敵増援部隊……敵初期部隊を全滅させると出現>			
デモニカ（地獄大元帥）	25200	15000	マグネットコーティング
合体百鬼ロボ（ブライ大帝）	21600	10000	チョバムアーマー
ヤヌス（ヤヌス侯爵）	18000	8000	リペアキット
メカ鉄甲鬼（鉄甲鬼）	8900	4000	プロペラントタンク
光波獣ピグドロン	14000	3800	
戦闘獣ズガール×2	12000	2400	
戦闘獣ダンテ×2	11000	2200	
戦闘獣オベリウス×2	10000	1800	
戦闘獣グラトニオス×2	9000	1800	

アルベルト

イワン


ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

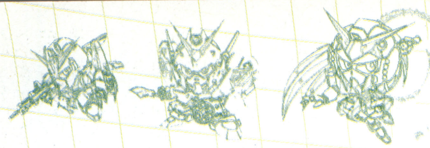
どちらも『ジャイアント・ロボ』からのキャラクターでBF団員。アルベルトは十傑集と呼ばれる幹部だ。BF団幹部は超人的な能力を持ち、生身で恐るべき戦闘力を発揮できる。

村雨健二

中条長官


COMRADE 新／再登場の味方キャラクター

『ジャイアント・ロボ』より。村雨健二は国際警察機構のエージェントで、どうしても死ねないという不死身の身体を持つ。中条長官は機構のボスで、やはり超人的能力を持っている。





スーパーロボット系 第22話
リアルロボット系 第23話

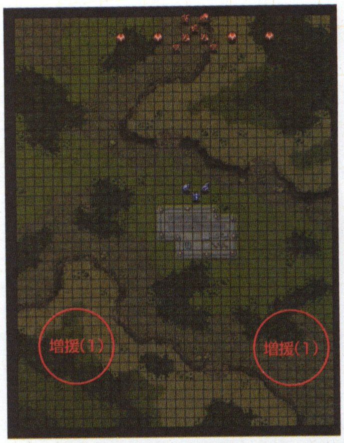
「宇宙の呼ぶ声」

INTRODUCTION

梁山泊で再会したエレとシーラ。バイストンウェルから地上へスリップして以来、ふたりはチベットとヨーロッパにわかれて戦ってきたのだ。シーラはショウの成長を喜び、新型可変オーラバトラー、ビルバインを彼に託す。OZの作戦によって、ムゲ帝国はついに地球表面から撤退させられた。さらに、OZはコロニーとのあいだに友好関係を築き、帝国を宇宙からも排除しようとしていた。そしてその関係成立の報を聞き、それまでコロニーの意志として戦ってきたヒイロ、カトル、デュオ、トロワ、五飛らは、艦を去ることを決意する。いつの日か再会することを信じ、彼らを見送るブライトたちだった。

TACTICS

「梁山泊の戦い」(→85ページ参照)のシナリオ開始まえに出てくる選択肢のうち、1番目か2番目を選び、さらにシナリオ後の会話での選択肢で1番目を選ぶと、このシナリオとなる。シーラが届けたビルバインには、早速ショウを乗せよう。そしてマーベルをダンバインに乗せれば、聖戦士レベル3で、かつ気力が130以上になったときに合体攻撃がくり出せる。さて、シナリオ開始後は、マップ中央上方のショット隊と戦う。ミュージィかショットを撃破すると、残ったほうが精神コマンドの“熱血”や“集中”を使用して、攻撃力が大幅に上がる。以後の戦闘では注意しよう。トッドは「シャピロ、転生!」(→82ページ参照)でショウが説得していれば、ここで2回目の説得ができる。敵を全滅させると、シャピロ隊とドレイク隊が現れ、さらにシーラ(あるいはエレ)とアランのブラックウイングが味方の援軍として登場する。シャピロ隊にはスーパー系ロボットを、ドレイク隊にはオーラバトラー、レイズナーなど動きのす速いロボットを向かわせたい。黒騎士を倒すと、ガラバはハイパー化する。シャピロのムゲ戦艦は攻撃力が大きい。アプサラス、ブラックウイング、百式などの射程6以上の武器でHPを減らそう。ウィル・ウィプスを倒すとシーラが浄化を行い、マップ上オーラマシンはすべて消えてしまう。だが、ショウとマーベル、それにエレもしくはシーラ(それまで行動をともにしていたほう)が再び現れてシナリオクリアーとなる。



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

黒騎士



『ダンバイン』に登場する謎の騎士。正体は、事あるごとにショウに敗れ、失態を演じていたバーンが失踪し、仮面をつけた姿。オーラファイターであるガラバに搭乗。

COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

シーラ・ラパーナ



『ダンバイン』のナの国の女王。好戦的なドレイク軍に対し、ラゥの国とともに抗戦するかまえを見せ、戦艦グラン・ガランを建造した。非常に芯の強い女性。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
ザン・ガイオー(デスガイヤー将軍)	23600	9000	ブースター
スプリガン(ショット)	23000	11000	
ズワァース(ミュージィ)	5200	3300	
レプラカーン(アレン)	4500	2500	
レプラカーン(フェイ)	4500	2500	
バストール×2	3900	1900	
ドラムロ×4	3700	1500	
<敵増援部隊(1)……敵初期部隊を全滅させると出現>			
ムゲ戦艦(シャピロ)	28000	8000	アポジモーター
ゼイ・ファー×7	4000	1000	
ターミネーターポリス×3	4500	1200	
ウィル・ウィプス(ドレイク)	45600	26000	マグネットコーティング
ガラバ(黒騎士)	14000	10000	
ハイパーガラバ(バーン)	33000	10000	高性能レーダー
※ガラバ撃破後に変身			
ライネック(トッド)	5000	3100	バイオセンサー
ズワァース×2	4800	3300	
レプラカーン×4	4500	2500	
ビアレス×2	4400	2800	

スーパーロボット系 第22話
リアルロボット系 第23話

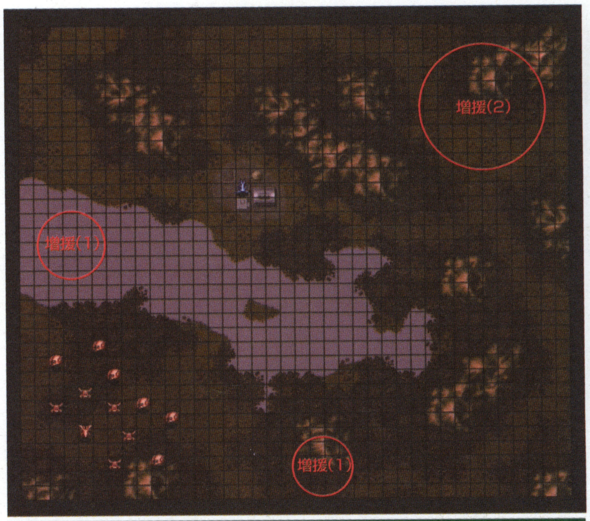
「広がっていく悪意」

INTRODUCTION

ブレックス准将の報告で現状を確認する一同。OZは着実に帝国を排除しつつあり、その後地球を制圧するのは間違いないという。エレとシーラはともに戦うことを承諾、ゲッターチームは車弁慶を得て訓練に入り、さらに大塚長官からコスモクラッシャー隊の同行の申し出があるなど、戦力も集結しつつあった。そんな中でクワトロは、アステロイドベルトのアクシズが地球圏に向けて動き出したという情報を得ていた。そして、帝国軍の残存部隊からの襲撃の警報が入る。

TACTICS

「梁山泊の戦い」(→85ページ参照)のシナリオ開始まえの選択肢で3番目を選び、戦闘終了後の選択肢で2番目を選ぶ。つまり、クスコ聖女隊に対して好意的な発言をすると、このシナリオになる。だが、シナリオ終了後にイベントがあり、自軍の戦力が大幅に減少するため、難易度が高いといえる。さて、冒頭で登場するコスモクラッシャーは、5人分の精神コマンドが使えるうえに補給もできるお得なユニットだが、機体は脆弱なので注意。デスガイヤーの部隊を全滅させると、マップ右上にドレイク隊の増援が出現し、その1ターンあとに、サンクキングダムに所属するノインのトーラスが仲間となる。増援部隊のトッドに対しては、ショウの説得コマンドが使える。“マグネットコーティング”を持ち、撃破後に入手できる資金も高いウィル・ウィプスだが、HPが残り30パーセント以下になると撤退してしまう。HP15000を目安に攻撃を仕掛けて、最後は精神コマンドの“熱血”を使った合体攻撃でとどめを刺そう。



ENEMIES 登場する主要敵キャラクター

ドレイク・ルフト



トッド・ギネス



『ダンバイン』のアの国の一領主だったドレイクは地上人を召還することで急速に戦力を整え、バイストンウェルの征服を目指していく。トッドは召還された地上人でアメリカ人。

COMRADE 新/再登場の味方キャラクター

飛鳥ケンジ



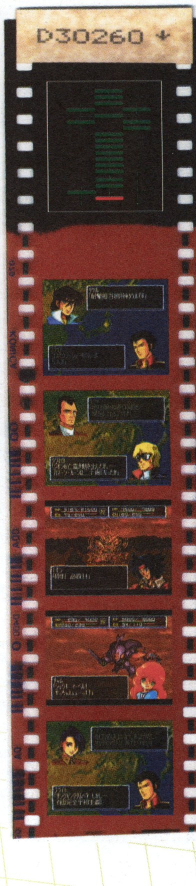
明神タケル

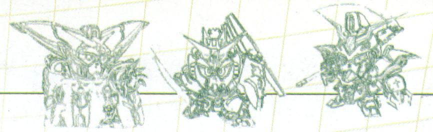


それぞれ『ゴッドマーズ』に登場するコスモクラッシャー隊の一員。タケルはのちに、ガイヤーと呼ばれるロボットに搭乗。他の5体のロボットと合体して、ゴッドマーズとなる。

ENEMY DATA 敵ユニットデータ

ユニット名(パイロット名)	HP	資金	強化パーツ
<敵初期部隊>			
ムゲ戦艦(デスガイヤー将軍)	27000	8000	
ターミネーターポリス×6	4500	1200	
ゼイ・ファー×5	4000	1000	
<敵増援部隊(1)……ムゲ戦艦を撃破すると出現>			
ザン・ガイオー(デスガイヤー将軍)	23000	9000	ブースター
ゼイ・ファー×12	4000	1000	
<敵増援部隊(2)……敵を全滅させると出現>			
ウィル・ウィプス(ドレイク)	45000	26000	マグネットコーティング
ライネック(トッド)	5000	3100	バイオセンサー
レプラカーン(アレン)	4500	2500	
レプラカーン(フェイ)	4500	2500	
ズワァース×2	4800	3300	
ビアレス×2	4400	2800	
レプラカーン×4	4500	2500	





味方キャラクター＆ロボットデーター覧

『スパロボ大戦64』はシミュレーションゲームなので、やはりデータが重要となる。ここでは、第1話から今回紹介した「宇宙の呼ぶ声」「広がっていく悪意」までに登場する、味方となるキャラクターと敵ユニットのデータを掲載した。攻略記事に掲載したデータと併せて活用すれば、ゲームの進行も楽になるだろう。プレイヤー諸君の健闘を祈る!!

※キャラクターは50音順に並んでいる。性格は、味方機が倒されたときの気力の増減に関係する(弱気：-1、普通：±0、強気：+1、超強気：+2)。"格闘"、"射撃"、"回避"、"命中"、"反応"、"技量"、"精神ポイント" の各数値は、パイロットがレベル1のときのものとなっている。精神コマンド名の後ろに記された数字は、そのコマンドを覚えるレベルを表す。"2回行動LV" は、1ターンで2回行動が可能になるレベルを示す。

キャラクター名	性別	性格	格闘	射撃	回避	命中	反応	技量	精神ポイント	精神1	精神2	精神3	精神4	精神5	精神6	2回行動LV
アークライト・ブルー	男	普通	128	146	128	116	98	100	80	努力(1)	集中(3)	ひらめき(7)	加速(11)	熱血(13)	魂(40)	39
アーマス・ゲイル	男	普通	129	148	125	116	92	116	55	根性(1)	信頼(1)	必中(9)	ひらめき(18)	覚醒(29)	魂(34)	45
アイナ・サハリン	女	強気	95	128	102	104	88	85	55	集中(1)	ひらめき(8)	熱血(13)	激励(31)	愛(35)	復活(45)	50
アポリー	男	普通	112	126	108	117	86	100	50	根性(1)	集中(4)	加速(8)	必中(13)	ひらめき(18)	信頼(22)	53
アムロ・レイ	男	普通	123	147	130	117	97	118	60	ひらめき(1)	熱血(4)	てかげん(6)	集中(9)	加速(16)	魂(28)	30
エマ・シーン	女	強気	100	128	110	105	88	96	55	努力(1)	集中(9)	ひらめき(15)	熱血(17)	愛(38)	激励(42)	50
エレ・ハンム	女	普通	102	123	112	98	85	96	50	信頼(12)	必中(26)	愛(28)	激励(31)	身代わり(32)	再動(40)	54
カトル・ラバーバ・ウィナー	男	普通	136	115	120	110	95	105	55	幸運(1)	自爆(1)	熱血(1)	ひらめき(4)	信頼(27)	魂(40)	40
兜甲児	男	強気	138	115	95	95	86	97	70	ド根性(1)	鉄壁(2)	熱血(6)	必中(13)	加速(27)	覚醒(52)	56
カミーユ・ビダン	男	強気	126	145	129	115	97	116	60	熱血(1)	根性(4)	ひらめき(5)	集中(6)	覚醒(22)	魂(29)	31
ガラリア・ニャムヒー	女	強気	128	124	126	90	90	105	50	根性(1)	加速(3)	ひらめき(7)	熱血(12)	魂(33)	気合(36)	49
銀鈴	女	普通	130	122	99	97	88	96	55	ひらめき(1)	必中(7)	気合(14)	かく乱(27)	魂(36)	祈り(42)	50
草間大作	男	普通	138	118	96	96	87	95	35	努力(1)	鉄壁(8)	必中(13)	ひらめき(21)	気合(27)	熱血(34)	58
クワトロ・バジーナ	男	強気	118	150	129	119	94	127	60	加速(1)	熱血(3)	ひらめき(5)	集中(7)	覚醒(22)	魂(30)	31
車弁慶	男	超強気	138	113	82	90	80	90	45	ド根性(1)	気合(2)	努力(6)	鉄壁(18)	友情(22)	かく乱(29)	60
コウ・ウラキ	男	普通	127	139	123	104	89	104	60	加速(1)	集中(7)	熱血(10)	努力(12)	ひらめき(14)	魂(42)	49
サイ・サイシー	男	強気	136	106	114	104	90	134	60	集中(1)	熱血(5)	根性(9)	ひらめき(13)	気合(24)	友情(44)	46
シーラ・ラパーナ	女	普通	99	125	114	101	85	95	50	ひらめき(2)	集中(4)	信頼(21)	覚醒(25)	補給(33)	祈り(38)	52
式部雅人	男	超強気	124	128	97	88	85	84	40	愛(1)	気合(1)	熱血(1)	偵察(12)	幸運(27)	隠れ身(35)	54
司馬亮	男	超強気	139	127	96	89	85	97	40	気合(1)	熱血(1)	てかげん(7)	努力(10)	信頼(15)	覚醒(26)	53
シモーヌ・ルフラン	女	普通	110	112	118	109	88	94	50	偵察(1)	根性(3)	集中(6)	加速(9)	信頼(26)	激励(32)	49
シュバルツ・ブルーダー	男	普通	142	114	118	108	98	138	50	熱血(1)	ひらめき(4)	隠れ身(7)	かく乱(9)	気合(12)	激励(32)	46
ショウ・ザマ	男	普通	130	125	128	100	105	120	60	加速(1)	ひらめき(5)	熱血(7)	集中(9)	気合(30)	魂(39)	47
ジョルジュ・ド・サンド	男	強気	132	110	112	104	90	130	60	集中(1)	ひらめき(8)	熱血(12)	気合(25)	身代わり(35)	友情(45)	46
シロー・アマダ	男	普通	129	138	120	102	90	106	60	努力(2)	必中(4)	熱血(13)	ひらめき(19)	信頼(25)	愛(33)	50
神隼人	男	超強気	133	118	98	98	87	101	40	ひらめき(1)	加速(3)	幸運(9)	隠れ身(11)	挑発(28)	愛(45)	48
チボデー・クロケット	男	強気	136	108	110	102	86	132	60	熱血(1)	集中(3)	努力(8)	気合(17)	ド根性(23)	挑発(40)	46
チャム・ファウ	サブ女	妖精	0	0	0	0	0	0	30	幸運(1)	信頼(4)	激励(18)	隠れ身(32)	気合(34)	奇跡(56)	0
張五飛	男	超強気	140	115	118	112	95	107	55	熱血(1)	挑発(2)	気合(3)	ひらめき(4)	鉄壁(18)	魂(41)	40
剣鉄也	男	普通	139	113	93	96	85	100	60	ド根性(1)	鉄壁(2)	努力(3)	熱血(5)	必中(12)	加速(26)	56
デビッド・ラザフォード	男	強気	128	128	116	105	90	106	50	熱血(1)	集中(7)	根性(12)	加速(18)	気合(24)	友情(35)	48
デュオ・マックスウェル	男	普通	138	112	115	110	95	105	55	1自爆()	熱血(1)	隠れ身(2)	ひらめき(4)	友情(27)	魂(39)	40
巴武蔵	男	超強気	139	114	83	92	83	95	45	鉄壁(1)	ド根性(1)	熱血(5)	気合(7)	必中(10)	加速(13)	60
ドモン・カッシュ	男	超強気	144	116	116	106	94	136	65	熱血(1)	ひらめき(2)	気合(10)	加速(21)	集中(26)	愛(48)	45
トロア・バートン	男	普通	115	139	110	113	95	105	55	自爆(1)	熱血(1)	ひらめき(4)	身代わり(18)	かく乱(24)	魂(40)	40
流竜馬	男	超強気	140	115	90	96	85	99	50	根性(1)	努力(4)	熱血(7)	必中(10)	友情(31)	覚醒(39)	55
破嵐万丈	男	強気	146	122	100	100	88	120	75	必中(1)	ド根性(1)	気合(1)	ひらめき(1)	熱血(1)	魂(45)	54
ヒイロ・ユイ	男	普通	129	138	120	113	95	108	60	ひらめき(1)	自爆(1)	熱血(4)	集中(12)	加速(23)	魂(35)	39
ファ・ユイリィ	女	弱気	90	127	105	96	84	82	60	集中(7)	信頼(9)	ひらめき(11)	幸運(16)	激励(33)	愛(37)	45
藤原忍	男	超強気	135	134	104	92	85	90	40	ド根性(1)	気合(1)	熱血(1)	ひらめき(13)	加速(20)	挑発(22)	54
ブライト・ノア	男	普通	100	135	118	110	86	100	50	必中(1)	幸運(10)	根性(18)	加速(22)	信頼(25)	愛(36)	67
ブラッド・スカイウインド	男	超強気	147	128	98	97	97	100	100	努力(1)	ひらめき(3)	必中(7)	熱血(11)	気合(16)	魂(40)	49
ボス	男	強気	135	90	82	71	78	70	55	ド根性(1)	自爆(1)	脱力(5)	友情(14)	熱血(17)	挑発(20)	71
炎ジュン	女	強気	127	114	94	93	85	88	60	努力(1)	根性(2)	熱血(9)	必中(14)	ひらめき(19)	激励(37)	57
マーベル・フローズン	女	普通	127	122	122	101	86	100	55	ひらめき(2)	努力(8)	熱血(12)	愛(24)	激励(31)	気合(36)	48
マナミ・ハミル	女	強気	147	128	98	97	97	100	100	幸運(1)	ひらめき(3)	必中(7)	熱血(11)	気合(16)	魂(40)	49
結城沙羅	女	超強気	129	129	98	90	85	86	40	気合(1)	熱血(1)	必中(19)	鉄壁(21)	愛(32)	激励(37)	54
弓さやか	女	弱気	125	113	90	90	85	82	60	幸運(1)	信頼(6)	ひらめき(12)	必中(15)	熱血(23)	激励(34)	54
ルー・ルカ	女	強気	118	135	120	100	87	89	55	偵察(1)	ひらめき(6)	熱血(10)	幸運(12)	かく乱(22)	魂(38)	43

敵ユニットデータ

※ユニットは50音順に並んでいる。"HP"、"EN" および "装甲値" はユニットの基本の数値だが、シナリオによっては改造が加えられ、これよりも高い場合がある。"特殊能力" については以下の通り。HP回復大……1ターンが終了するごとに、基本HPの20パーセントが回復する。分身、瞬幻足……パイロットの気力が130以上になったとき、50パーセントの確率で発動し、相手の攻撃を回避する。ビームコート……相手のビーム攻撃によるダメージを1000減少させる。Iフィールド……相手のビーム攻撃によるダメージを2000減少させる。オーラバリア……ダメージ3000以下のビーム攻撃を無効化する。ただし、3001以上のビーム攻撃は、軽減されずそのまま受ける。V-MAX……気力が130以上になったときに発動し、移動力+1、運動性+20、限界+100となり、さらにビームコートの効果が付加される。変形……変形することにより、別な能力を持つ機体になることができる。

ユニット名	HP	EN	移動タイプ	移動力	装甲値	資金	特殊能力
GR2	8000	220	水陸	5	2000	4000	
アヴィエスレルム	43000	400	空陸	8	3000	18000	HP回復大
アッシマー	4000	100	陸	6	1300	900	
アプサラス	7000	240	空	6	1800	2000	
アルトロンガンダム	5700	220	陸	6	1600	4000	
アレキサンドリア	22000	280	空	5	1600	9000	
暗黒大将軍	25000	150	空陸	5	1800	10000	
維新竜・暁	6000	200	陸	5	1600	2000	
ヴァイローズ	5500	170	空陸	5	1500	4500	瞬幻足
ウィル・ウィプス	45000	300	空	4	1700	26000	オーラバリア
ウイングガンダム	4300	180	陸	6	1400	3000	変形
ウイングガンダム(MA)	4300	180	空	8	1300	3000	変形
ウラエヌス	8000	260	空陸	5	1900	2500	ビームコート
エアリーズ	3300	120	空陸	5	700	1500	
エルダール	4000	180	空陸	7	1100	3000	
エルブルス	4500	140	空	6	1400	3000	
ガッシュラン	4500	180	空陸	7	1100	4000	V-MAX
合体百鬼ロボット	21000	210	陸	4	2100	10000	
ガラバ	13000	180	空	7	1700	10000	分身、オーラバリア
ガンダムmkII	3300	120	陸	5	900	1000	
ガンダムマックスター	5500	180	陸	5	1300	3000	変形
ガンダムローズ	5500	180	陸	5	1300	3000	
ギャプラン	5000	180	陸	7	1400	1500	
ギャロップ	7000	240	空	5	1500	1500	
キャンサー	4100	150	海	5	1200	1500	
グライムカイザル	3800	220	空陸	7	1300	2300	
小型空戦メカ	1500	80	空	6	800	500	
サイコガンダム	20000	240	陸	4	2200	10000	Iフィールド
ザカール	10000	300	空陸	8	1400	10000	V-MAX
ザクII	2600	50	陸	4	700	500	
ザン・ガイオー	23000	290	空陸	5	2200	9000	
シグルーン	3900	180	陸	5	1200	2000	
スードリ	8000	210	空	5	800	6000	搭載
ズガール	11000	200	空陸	5	1500	2400	
スカルガンナー	2900	180	空陸	6	800	1000	
スプリガン	22000	300	空	4	1500	11000	オーラバリア
ズワース	4200	100	空陸	5	1200	3300	分身、オーラバリア

ユニット名	HP	EN	移動タイプ	移動力	装甲値	資金	特殊能力
ゼイ・ファー	3000	180	空陸	5	1200	1000	
戦闘獣オベリウス	9000	150	空陸	5	1300	2000	
戦闘獣グラトニオス	8000	150	空陸	5	1200	1800	
戦闘獣ダンテ	10000	200	空陸	5	1400	2200	
ソロムコ	3800	190	空陸	7	1100	2100	
ターミネーターポリス	3500	200	空陸	7	1000	1200	
ダルジャン	5000	200	空陸	7	1200	5000	
ダンコフ	5500	180	空陸	6	1300	3000	
ディマージュ	4200	200	空陸	7	1100	2500	
デスアーミー	4000	150	陸	5	1400	500	
デスネービー	4000	150	海	6	1400	500	
デスバーディー	4000	150	空	6	1400	500	
デビルガンダム	65000	360	陸	5	3000	30000	HP回復大
トールギス	4700	200	空陸	6	1400	3000	
ドトール	3000	150	陸	6	800	1100	
ドライセン	5000	130	陸	5	1500	2500	
トラゴス	3000	100	陸	5	900	1300	
ドラゴンガンダム	5500	180	陸	5	1300	3000	分身
ドラムロ	2700	70	空陸	5	600	1500	分身、オーラバリア
ノウルーズ	3300	160	陸	6	1050	2000	
ノーベルガンダム	5000	180	陸	5	1400	3000	
バストール	2900	80	空陸	6	600	1900	分身、オーラバリア
ビアレス	3800	100	空陸	5	900	2800	分身、オーラバリア
ブラディカイザル	3800	220	空陸	7	1200	2300	
ブルグレン	3600	200	空陸	7	1000	1800	
ブレイバー	3200	180	空陸	6	900	1500	
ヘルマット戦艦	27000	360	空	5	2000	8000	
ボルトガンダム	6000	180	陸	5	1500	3000	
マスターガンダム	15000	250	陸	5	3000	12000	
マラサイ	3200	90	陸	6	1000	700	
ミケロス	20000	200	空	6	1300	9000	
メカ牛剣鬼	10500	160	陸	5	1600	3500	
メカ鉄甲鬼	7500	180	空陸	6	1300	4000	
メカ暴竜鬼	9800	150	陸	5	1500	3000	
ヤヌス	18000	200	陸	6	1700	8000	
ライネック	4000	100	空陸	5	1000	3100	分身、オーラバリア
レプラカーン	3500	90	空陸	5	800	2500	分身、オーラバリア

戦いの日々を彩るパートナー、グッズ&トイ&映像で盛り上がれ!!

『スパロボ大戦64』的ごくらくロボ三昧大作戦
-OPERATION GOKURAKU ROBOT LIFE-

『スパロボ大戦64』は、スーパー系、リアル系、それぞれの男女と4つの選択から始まり、シナリオは細かく分岐している。このソフトのすべてを遊び尽くすには、それなりの時間がかかるはず。だが、戦士にだって休息は必要。戦いに疲れたときには、ゲームに登場するロボットやその作品に思いを馳せるのもまた一興、というもの。そうと決まればこの記事でチェック入れて、さっそくおもちゃ屋&ビデオ屋さんへGO! でしょ。

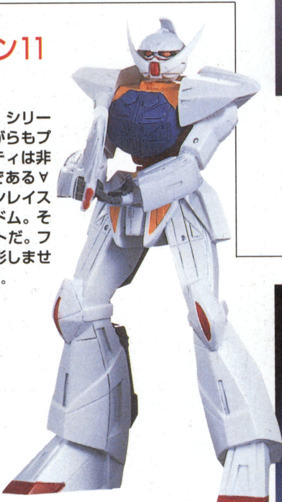
まずは正統派からまいりましょう
なんといっても『スパロボ』の名が冠されたシリーズ。これはチェックしなきゃ! って感じだよね。今回紹介するアイテムは"コンビニキャッチャーシリーズ"の2種類。いずれもクレーンゲーム用の景品なので、店頭などで購入することはできない。アミューズメントスポットなどでゲットしよう。ひとつ取ると、シリーズ全部がほしくなってしまうこと受け合いのクオリティなのだ。



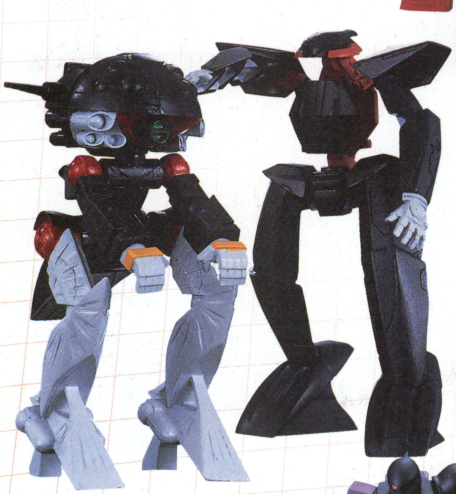
スーパーロボット大戦　ライト付キーホルダー
ボタン電池内蔵。ライトの光でロボットの目などが光る。体長は約7センチ。グレートマジンガー、ライディーン、ゲッタードラゴン、コン・バトラーV、ダイターン3の5種類だ。クレーンゲーム景品(非売品)。



スーパーロボット大戦　熱血合金COMPACT
大好評の熱血合金シリーズを、約半分のサイズに縮小。しかし、ダイキャストを使用してのずっしりした重みがうれしいアイテム。専用プラスチックケース入りで高級感もバッチリだ。ダンクーガ、コン・バトラーV、ゲッタードラゴン、ダイターン3、グレートマジンガー、ヒュッケバイン。全長約12センチ。クレーンゲーム景品(非売品)。



MSセレクション11 〜その1〜
今年8月に発売された、シリーズ第11弾。小さいながらもプロポーションとクオリティは非常にグッド。主役メカである∀ガンダムのほか、ムーンレイスの大型機動メカ、ウォドム。それに変形メカのフラットだ。フラットは残念ながら変形しませんよ。200円カプセル。



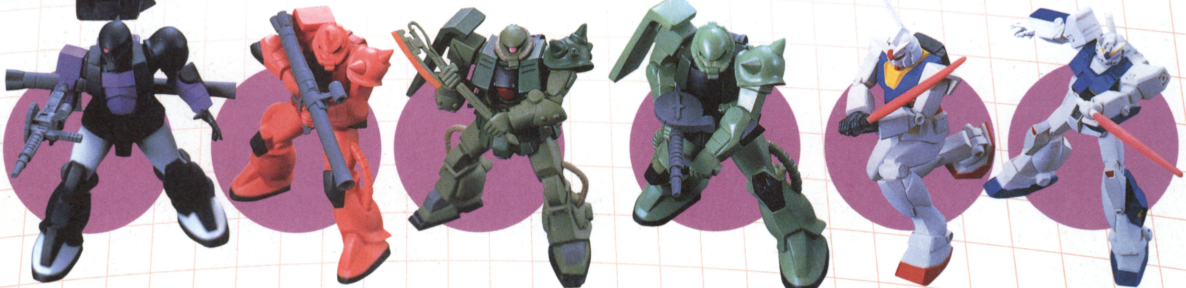


MSセレクション10
第10弾の発売は今年の5月だったから、いまではちょっと手に入りづらいかな? もちろん塗装済みだから、そのまま飾れるのだ。RX-78-2ガンダム、MS-15ギャン、MS-14Aゲルググ、MS-14JGゲルググ、MS-18Eケンプファー、RX-78NT1アレックスの5体がラインアップされている。200円カプセル。

SD系は続くよどこまでも……!
こっちはいわゆる"ガシャポン"と呼ばれるもので、お金を入れて回すと、丸い透明プラスチックに入ったアイテムが出てくるヤツ。スーパーマーケットの玩具売場やコンビニの前なんかにもあるよね。昨今、どんどん出来がよくなって、塗装済みになっているのはあたりまえ。大人でも十分楽しめるクオリティなのだ。なお、シリーズによっては、現在では入手困難なものもあるのでご注意を。



MSセレクション11 〜その2〜
今年8月発売のシリーズ第11弾のキャラクター編。∀ガンダムパイロットのロランは普段着の素朴なスタイル。ハイム家のお嬢様たちだが、姉のキエルはスカートが分離式で、中までしっかり再現されているぞ。妹のソシエもかわいいっす。200円カプセル。



MSセレクション13
12月に登場予定の第13弾。これで戦闘ジオラマを造れば、キミはかなりの重傷……いや、立派な『スパロボ』者だ。MS-05旧ザク、MS-06Sシャア専用ザクII、MS-06FZザクII改、MS-06F量産型ザクII、RX-78-2ガンダム、RX-78NT1アレックスがラインアップ。200円カプセル。





MOBILE SUIT IN ACTION RX-78ガンダム

安価なわりに満足度抜群の完成度。関節もそこそこ可動し、けっこういろんなポーズがとれるのだ。武器などの同梱アイテムも豊富だ。パネルラインにしっかり墨入れされているのがうれしいね。このシリーズは、もともと香港で企画販売されたものだって知ってた？ ここで紹介したガンダム以外にも、量産型ザク、シャア専用ザク、グフ、ドム、∀ガンダムも発売中。さらにガンキャノン、ゴッグ、ズゴックが発売予定なのだ。1,000円（税別）。

可動戦士シリーズ 可動戦士ガンダム

お値段の張り具合とネーミングの腰砕け加減で見逃してしまうことなかれ。これがまたよく動くのだ。新解釈の関節は、掟破りというかコロンブスの卵的新発想のもので、ほとんどのポーズが再現可能となっている。細部も作り込まれているから、いじって遊ぶのに飽きたら、美麗なケースに入れて飾るのも吉。RX-78ガンダムのほかにも、シャア専用ザクが発売予定となっている。4,500円（税別）。



超合金NANOシリーズ 超合金NANOガンダム

「超合金なのよ」というのがネーミングの理由……じゃなくて、全長約6センチの"NANOサイズ"超合金という意味なのだ。小さいが、こう見えても全関節はフル可動。焼き付けたようなカラーリングが渋いね。RX-78ガンダムのほかに∀ガンダムが発売中で、高機動型ザク、グフ、ゲルググなどが続々リリースされる予定だ。1,980円（税別）。

続々リリースされるトイラッシュ！

折しもファースト『ガンダム』の放映開始から20周年を迎え、ガンダム関連商品が怒涛のリリースラッシュ！ まさにガンダム地獄！ しかし、うれしー地獄なのだった。往年のファンはもういいオトナになってるから、バシバシ"オトナ買い"してるらしいぞ。そうでない人でも、お小遣いで買える範囲のものから、ちょっとお値段は張るがその分の出来はビシッ！ というものまでいろいろあるから、フトコロと相談のうえでどうぞ。でも、結局は全部ほしくなっちゃうんだよね〜。



GX-01 超合金魂 マジンガーZ

かつて、超合金シリーズはマジンガーZから始まった。その伝統をふまえ、"魂"シリーズもマジンガーからスタート。しかし、出来はダンチなんすよ。ツヤツヤボディがまぶしいし、これだけ可動するのが見事でしょ。ちなみにホバーパイルダーは取り外し可能だ。5,800円（税別）。

GX-02 超合金魂 グレートマジンガー

マジンガーZよりアタマひとつ分大きいグレート。マジンガーよりエッジの立ったシャープなデザインがよく再現されている。熱血漢の甲児よりもクールな鉄也を支持する人ならば、この出来の良さをわかってくれるハズ。マジンガーと同様に、グレートでもブレーンコンドルが取り外しできる。7,800円（税別）。



GX-03 超合金魂 コン・バトラーV

はっきり言ってドギモを抜かれた完全変形合体。各バトルマシンが完全に変形して、これまた完璧に合体する。合体後のプロポーションも、まったく破綻がない。これはもう、日本が世界に誇れる先端技術と言っていいでしょう。合体メカだけにいちばん値段は張るが、それだけの価値は確実にある。12,800円（税別）。

そして元祖超合金！

その昔、"超合金"と名付けられたおもちゃのシリーズがあっての……などと遠い目をするのはさておき。当時としては画期的なおもちゃだったが、いまの技術から見ると所詮は懐かし玩具。その超合金を、最新技術で妥協なく復活させたのが、この"超合金魂"シリーズだ。プロポーションはアニメよりもかっこいい。少々値は張るが、小物をいっぱい集めるよりも高級品を一点買い！ って人には最適。思い入れたっぷりのロボットをゲットしよう。このほか、グレンダイザーも発売予定である。



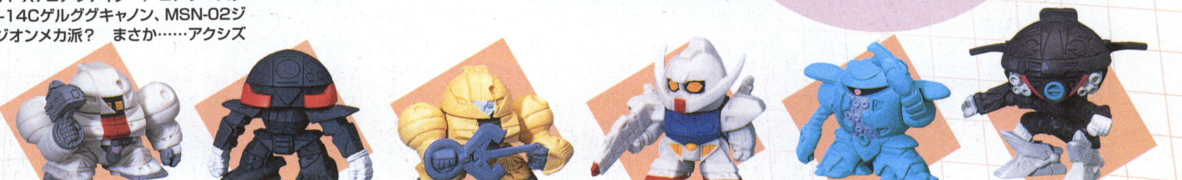
MSセレクション12

9月に発売された第12弾。RX-78-2ガンダム、FF-X7コアファイター／コアブースター、RX-77ガンキャノン、MS-14ゲルググ、MS-14Cゲルググキャノン、MSN-02ジオングが並ぶ。キミは連邦メカ派？ それともジオンメカ派？ まさか……アクシズメカ派だったりして!? 200円カプセル。

SDガンダムフルカラー ステージ10 ベストセレクション

8月に発売された、SDシリーズ第10弾。ガンタンク（ver.1.0）、ガンキャノン（ver.1.0）、ガンダム（ver.1.0）、シャア専用ザクII（ver.1.0）、ジム、ボール、ドム（ver.2.0）、ジオング、シャア専用ズゴック、ゴッグ、シャア専用ゲルググ、エルメスがずらりと揃う。100円カプセル。



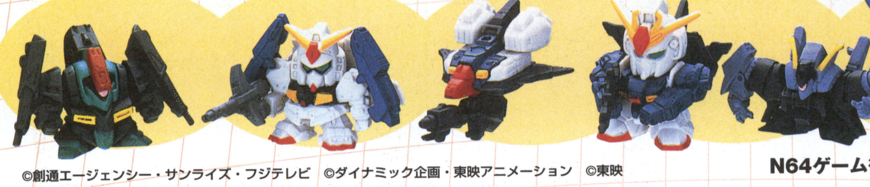


SDガンダムフルカラー ステージ11

シリーズ第11弾は10月に発売された∀シリーズ。残念ながら『スパロボ大戦64』には登場していないけど、シド・ミードのエキセントリックなデザインがステキだし、いまから集めちゃおう。∀ガンダム、カプル、ウォドム、スモー、フラット、ハリー専用スモーが用意されている。100円カプセル。

SDガンダムフルカラー ステージ12

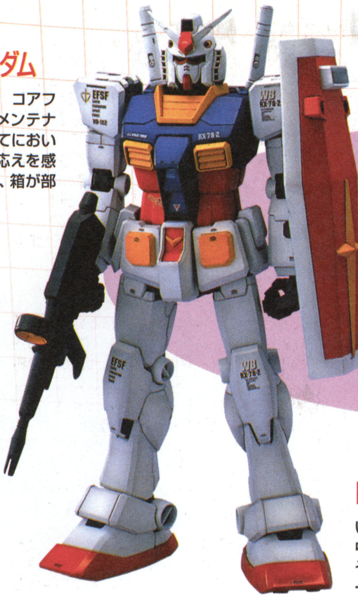




SDガンダムフルカラーシリーズの最新作は、『Zガンダム』に登場したMSをモデルにしたもので、12月の登場予定となっている。『スパロボ大戦64』には、なんとここに並んだギャプランスーパーガンダム、ウェイブライダー、Zガンダム、バイアラン、メッサーラのすべてが登場するのだ。これはもう買うしか！ 100円カプセル。

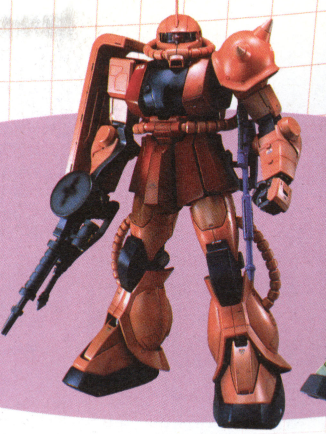
1/60 パーフェクトグレード RX-78-2 ガンダム

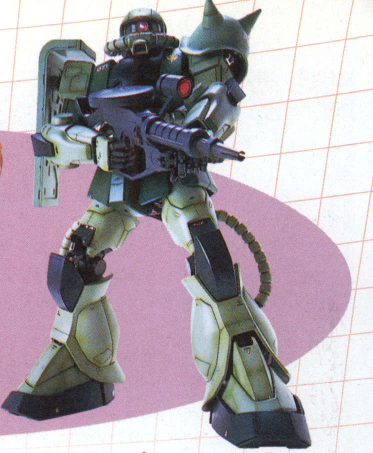
まさにガンプラの集大成。内部メカまで再現しながら動く！　コアファイターはコアブロックに変形し、ボディにきっちり収納、各メンテナンスハッチ開閉可能、カメラ、アイの計3ヵ所が発光……すべてにおいて、ガンダムというメカがリアルに存在する証明のような手応えを感じさせてくれる。オトナなら買い！　買ったらすぐ作らないと、箱が部屋を狭くするぞ！ 12,000円（税別）。



何がなくともガンプラ、ガンプラ!!

目ざましいと言えば、プラモデルの技術発展もすごい。いわゆる“ガンプラ”、つまりガンダムのプラモデルは、いまやミリタリーモデルやカーモデルなどを越える緻密さや表現力を持っている。最初に発売された1/144ガンダムと、昨今のMG（マスターグレード）、PG（パーフェクトグレード）シリーズを比べると、まったく別物。子供が作る→遊ぶ→捨てる、というパターンで消費されてきたキャラものプラモデルから、完璧なスケールモデルになったのもよくわかる。シアワセ者だぜ、みんな！



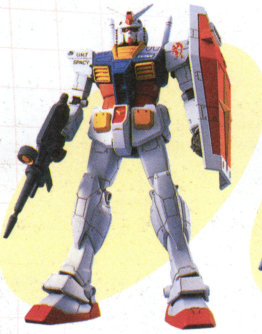


1/60 パーフェクトグレード MS-06S ザクⅡ

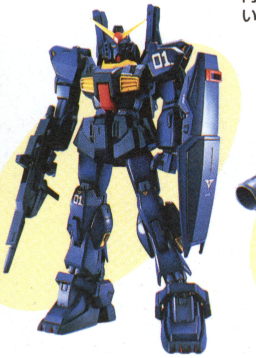
いわゆるシャアザク。成形色もシャアピンクで、中隊長ツノも付いている。でも、F型との違いはそこだけじゃない。背部バックパックと脚部バーニアが大型化され、さらに装甲にバルジが設けられているのだ。なお、ザクには武器セットも2セット用意されている（別売、各3,000円／税別）ので、そちらも合わせてゲットしたい。12,000円（税別）。

1/60 パーフェクトグレード MS-06F ザクⅡ

やっぱりガンダムと言えば敵役のザクがいないとね。曲線を主体とした、ガンダムよりボリューミーなプロポーションは、違った意味でまたイカス。もちろん、内部メカ再現のうえ、関節が動くと関節部シリンダーも動くのだ。そのうえ指まで動く！ コクピットハッチが開閉し、モノアイも発光だ！ オトナならガンダムといっしょに買って、部屋をもっと狭くすれ！ 12,000円（税別）。









1/100 マスターグレード RX-78 GP-02A

一見ガンダムとは思えないボリューム感と悪役面のGP-02A。その特徴をよくとらえてモデル化されている。肩アーマーは可動し、先端のバーニアも動く。コクピットハッチ開閉でコクピットも再現。アトミックバズーカの展開ギミックも完璧だ。4,000円（税別）。

1/100 マスターグレード RX-78-2 ガンダム

こっちはMGシリーズの第1弾モデル。出来は非常にいい。もちろんコアファイターはコアブロックに変形した上、ボディに収納される。そのうえコクピットハッチも開閉して中が見える。関節は幅広い可動範囲を確保しているから、ビームライフルなども無理なく保持できる。これでこの値段ってのは、ほんと安いよなあ。2,500円（税別）。

1/100 マスターグレード RX-178 ガンダムMkⅡ（エゥーゴ仕様）

ムーバブルフレームを再現して、関節各部の広範囲な可動を実現。当然ながらというか、各部ハッチも開閉します。エゥーゴカラーできれいに仕上げよう。なお、MkⅡなのでコアブロックシステムは採用されていないから、コアファイターはありません。しかし、リニアシートを含むコクピットはきっちり再現されているぞ。2,800円（税別）。

1/100 マスターグレード RX-178 ガンダムMkⅡ（ティターンズ仕様）

こちらは同じモデルの色違い。より邪悪な感じのするティターンズカラーがかっこいい。どうせならジェリド、ライラ、カクリコンの3機を揃えたいところだよね。もしくは、エマ中尉のエゥーゴ投降時モデルを作っちゃう、っていうのもシブくていいぞ。オトナのかたは、ぜひ4つ買って、そのすべてを再現してください。2,800円（税別）。



1/144 RX-79 ガンダムEz8

OVAの『第08MS小隊』に登場した、陸戦型ガンダムを前線で独自に改造したという設定のワンメイクMS。地味だが、スパルタンなフォルムがうまく再現されている。背部バックパックは着脱可能。胸部ハッチは大きく開いて内部メカが見える。800円（税別）。

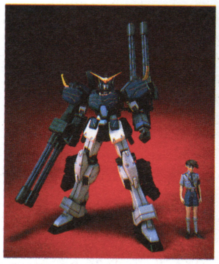
1/100 XXXG-00W0 ウイングガンダム　ゼロカスタム

『ガンダムW』のOVA『エンドレスワルツ』に登場するMSのシリーズだ。ヒイロのウイングゼロは、とにかくウイングが見事。背中に装着している通常時のほか、ぴったり身体を包む大気圏突入モード、飛行モードのどれもを華麗に再現。2,000円（税別）。



1/100 XXXG-01H ガンダムヘビーアームズ　カスタム

44発のミサイルを装備するほか、胸部にはバルカン砲を4門内蔵。とくに大型ダブルガトリングガンがシブい。サーカス一座に身を隠していたトロワの愛機だけに、「ピエロマスク」と呼ばれるフェイスカバーもついているぞ。2,000円（税別）。



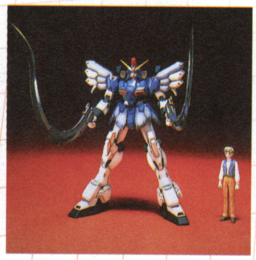


1/100 XXXG-01S2 ガンダムナタク

五飛の愛機、ナタク。ツインドラゴンハングは、折り畳まれた状態から可動アームを再現。先端に開閉式大型クローを装備しているほか、ツインビームトライデント付属。なお、これら『エンドレスワルツ』キットには、それぞれ1/20スケールのパイロットフィギュアが付いているぞ。1,800円（税別）。

1/100 XXXG-01SR2 ガンダムサンドロックカスタム

カトルのサンドロックもカスタム化された。ノーマルとの違いは、背部に装備した巨大なヒートショーテル。もちろんシャープに再現されている。『ガンダムW』ファンのお姉さまがたにも、ぜひオススメしたいキットだ。2,000円（税別）。



1/100 XXXG-01D2 ガンダムデスサイズヘルカスタム

ビーム兵器を跳ね返すアクティブクロークが、よりまがまがしい形状となった、ヘルカスタム。パイロットはもちろんデュオ・マックスウェル。クロークは開閉可能だ。死神の鎌のようなビームサイズの刃の部分は、クリアーパーツで再現されているぞ。2,000円（税別）。



1/100 OZ-00MS2B トールギスⅢ

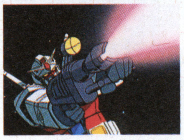
かつて、トレーズがトールギスⅡと同時に製造していたという設定の機体。ウイングゼロのツインバスターライフルに匹敵する威力とされるメガキャノンは、その設定に違わず迫力満点。また、背部バックパックバーニアや左腕のヒートロッドなども、完全再現されている。2,500円（税別）。



※写真はサンプルのため、実際の商品とは異なる場合があります。

秋の夜長は映像で失神!

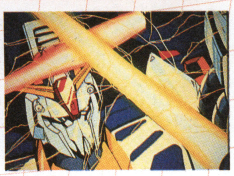
『スパロボ』の精神に触れるにはオリジナルの映像作品を見ねば! というわけで、現在比較的簡単に手に入るソフトを集めてみたぞ。すでにLDボックスが絶版になってしまっている作品なども多いから、それらを持ってる人は、大切に保管しておきましょ。ん? "これを全部見てたら21世紀になっちゃう"って!? 一流の『スパロボ』者なら、弱音を吐かずに血ヘド吐くまで見倒すのだッ!(※ここで紹介した映像ソフトは、すべてバンダイビジュアルから発売されています。表示価格はいずれも税別です)

機動戦士ガンダム

すべてにおいて、原点と呼べるであろう作品。未見なら、三度のメシを抜いても見るべし見るべし見るべシッ! '79年の時点でこれほどの作品が生まれたのは、まさに奇跡に近いということがよくわかる。何度見ても新たな発見がある、古典的名作。また、劇場版3部作も必見だ。なお、TV版全話を納めたLDボックスは、'99年12月末日までの期間限定生産商品。持っていない人は急ごう!

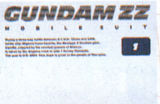
LD-BOX:全2巻　各36,000円
TV版:全11巻　レンタルのみ
機動戦士ガンダム 劇場版　LD:7,573円
機動戦士ガンダムⅡ・哀戦士編　LD:7,573円
機動戦士Ⅲ・めぐりあい宇宙編　LD:7,573円

機動戦士Zガンダム

ファースト『ガンダム』から7年後、地球圏治安維持隊・ティターンズが発足。コロニーに対し恐怖政治の色合いを強めていた。それに対抗する半地球連邦運動・A.E.U.G.(エゥーゴ)やカラバの戦いを描く。『スパロボ大戦64』でも、物語の骨子ともいえる設定はここからきているようだ。ファースト『ガンダム』の懐かしい面々も姿を見せてくれるぞ。

LD:全13巻/1巻・3,800円、2~13巻・各6,000円
ビデオカセット:全12巻/1巻・7,800円、2~12巻・各6,000円





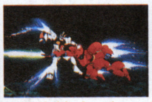
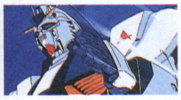


機動戦士ガンダムZZ

ティターンズ、エゥーゴ、アクシズの三つ巴の戦いの末、ティターンズは壊滅し、エゥーゴも痛手を負うなか、アクシズが台頭してくる。これに対抗するのは、生き残ったアーガマと少年たちだった。多彩なメカと元気なノリがイカス、Zガンダムの続編。

ビデオカセット:全12巻/各6,000円

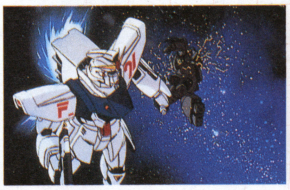


機動戦士ガンダム　逆襲のシャア

『ZZ』のあとの世界を描いた作品。エゥーゴから去ったシャアは、ネオ・ジオン総帥となって地球圏に宣戦布告。シャアとアムロの最後の対決が迫る。完全オリジナルの劇場用作品で、評価も高い。シャアとアムロがこだわり続けたものは何だったのか、ぜひ見て答えを出そう。

ビデオカセット:4,660円　LD:5,631円




機動戦士ガンダム F91

宇宙世紀0123年、新建造コロニー・フロンティアサイドがクロスボーン・バンガードと名乗る謎の軍隊に攻撃を受ける。劇場用オリジナル作品の第2弾。この作品の主人公とヒロイン、シーブックとセシリーは、『スパロボ大戦64』とGB版『スーパーロボット大戦リンクバトラー』をリンクさせると出現する隠れキャラクターになっている。ふたりを使いたいという人は、がんばって両方攻略するべし。

ビデオカセット:完全版/9,709円、劇場公開版/15,800円
LD:完全版/9,515円





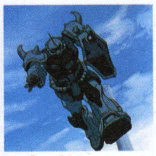


機動戦士ガンダム0083 -スターダストメモリー

一年戦争末期、ア・バオア・クー宙域から脱出したデラーズ艦隊はジオン降伏後も潜伏を続け、アクシズと共闘して地球連邦政府に反抗を企てる。ガンダムGP-02Aによる核攻撃で連邦軍宇宙艦隊を壊滅させ、さらにコロニー落としをかけるデラーズ艦隊に立ち向かうのは、生き残ったアルビオンとガンダムGP-03S。当初はOVAシリーズだったが、人気を呼び、再編集された作品が『機動戦士ガンダム0083~ジオンの残光~』として劇場公開された。

ビデオカセット:全12巻/各4,660円　LD:全12巻/各4,660円
DVD:2000年1月25日発売予定
『機動戦士ガンダム0083~ジオンの残光~』
ビデオカセット:15,800円、LD:9,515円

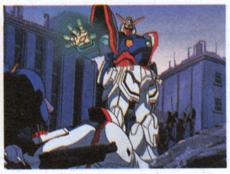


機動戦士ガンダム/第08MS小隊

一年戦争半ば。地球でのジオン地上軍と連邦軍との戦いのなか、連邦軍士官シロー・アマダと、ジオンのMAアプサラスのパイロット、アイナとの愛の行方は? 『スパロボ大戦64』でもラブラブぶりがうかがえるふたりのルーツを見よう。アプサラスは最終形態のⅢでさらにモンスター化しているぞ。もっとも新しいOVAシリーズだ。外伝に『機動戦士ガンダム/第08MS小隊　ラスト・リゾート』がある。また、『機動戦士ガンダム/第08MS小隊　ミラーズ・リポート』として劇場公開もされた。

ビデオカセット:全10巻/各4,660円　LD:全10巻/各4,660円
『機動戦士ガンダム/第08MS小隊　ミラーズ・リポート』
ビデオカセット:6,000円、LD:6,000円
『機動戦士ガンダム/第08MS小隊　ラスト・リゾート』
ビデオカセット:4,660円、LD:4,660円)

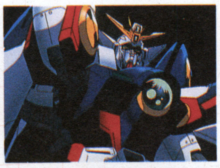



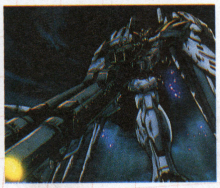
機動武闘伝Gガンダム

それまでの宇宙世紀シリーズから離れ、まったく異なる世界の未来を描いた作品。コロニー世界の覇権は、各コロニーのガンダムファイターたちが集まって開催されるガンダムファイトの勝者が勝ち取るのだ。毎回登場する奇怪なガンダムが目にも痛い。しかし、デビルガンダムや東方不敗など、『スパロボ大戦64』でも大活躍のキャラクターやメカ、そして熱いストーリーが大人気を呼んだ快作でもあるのだ。とくにラストの盛り上がりは必見!

ビデオカセット:全12巻/各6,000円
LD:全6巻/各9,515円



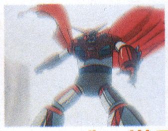


新機動戦記ガンダムW

アフターコロニーと呼ばれる歴史を持つ世界。支配を強める地球中央政府に対し、反抗の意志を現した各コロニーは5機のガンダムを地球へ向けて降下させた。ヒイロ、カトルら5人の個性的な美少年たちが話題を呼んだ作品。本編終了後にOVAが制作され、『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz/特別編』として劇場公開されている。

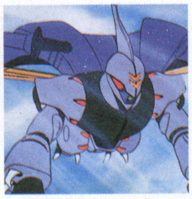
ビデオカセット:全13巻/1~12巻:各6,000円、13巻:3,800円
LD:全7巻/1~6巻:各9,515円、7巻:5,631円
『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz』
ビデオカセット:全3巻/各4,800円
LD:全3巻/各4,800円
『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz/特別編』
ビデオカセット:6,000円、LD:6,000円


真ゲッターロボ　世界最後の日

'70年代スーパーロボットの代表作である『ゲッターロボ』が装いも新たにOVAで蘇る。今回の敵は、なんとゲッターマシンの生みの親である早乙女博士! 日本は壊滅的打撃を被り、早乙女博士の号令のもと、浅間山にドラゴン軍団が終結する。ゲッターチームは、はたしてこの戦いに勝つことができるのだろうか!? 内容以外でも、わずか1,500円という超低価格が話題を呼んだ作品だ。

ビデオカセット:全7巻/1巻:1,500円、2~7巻:3,000円
LD:全7巻/1巻:1,500円、2~7巻:3,000円
DVD:全4巻/1巻~3巻:5,000円、4巻:6,500円

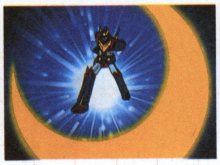
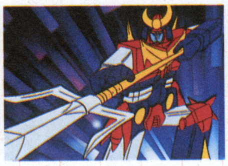



聖戦士ダンバイン

バイストンウェルと呼ばれる、海と大地の狭間の世界。そこに妖精の力で召還されたショウ・ザマはオーラバトラーと呼ばれる戦闘機械のパイロットとして戦乱に巻き込まれていく。『スパロボ大戦64』でも大きな戦力となるショウやマーベルといったキャラクターが、この作品から登場している。また、シーラやエレなどの美少女が揃っているのはさすがか。

ビデオカセット:全12巻/各6,000円

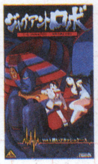


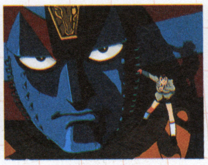
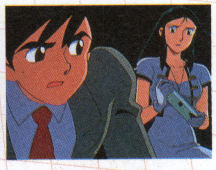



無敵超人ザンボット3

これを見ずして富野アニメは語れない! 穏やかな日常に突如現れる侵略者。地球人はどう戦うのか、そのとき生活環境は……あらゆる点がシビアに描かれる。作画など、いまの目で見ると見劣りする点はあるが、何しろ強烈な印象を与えるストーリー&演出。主人公の神勝平をドラえもんの大山のぶ代が演じているのも、考えてみると快挙と言えるだろう。死ぬ前に一度は見ておきたい傑作。

ビデオカセット:全6巻/1~5巻:6,000円、6巻:5,000円



ジャイアント・ロボ　THE ANIMATION-地球が静止する日

人気特撮テレビシリーズを大幅リファイン。原作である横山光輝のレトロな絵柄をベースに現代的なテイストを加味、疾走感あふれる作品となった。

ビデオカセット:全7巻/1巻:9,515円、2~3巻:5,631円、4~6巻:7,573円、7巻:10,000円
LD:全7巻/1巻:9,515円、2~3巻:5,631円、4~6巻:7,573円、7巻:10,000円

カスタムロボ CUSTOM ROBO

男の子だったら誰でも、自分だけのロボットを作ってみたいと思うことがあるんじゃないかな？ そんなキミにオススメなのが、発売間近に迫った『カスタムロボ』だ。今回は、基本の操作法と戦術、中盤までのシナリオ攻略、さらに友だちとの対戦に役立つカスタマイズのコツまでビシッと伝授しちゃうぞ！

まずは操作法をマスターしよう！

ロボの操作はとってもシンプル。3Dスティックで移動、Rボタンでジャンプを行い、A・B・C・Zボタンはそれぞれに対応した4種類の攻撃方法（ガン・ボム・近接攻撃・ポッド）に使うというものなんだ。最初のうちは、攻撃の使い分けがちょっと難しく感じるかもしれないけど、右の解説を読めばそれもバッチリ。これで初級コマンダー卒業だね。



シナリオモードでも対戦でも、とにかくいちばんの基本となるのはロボの操作法。意外に細かいテクニックもあるからよく読んでね。

3Dスティック　移動



⬆ロボの移動には慣性がついていることにも注意しよう。

単なる移動とあなどってはダメ。ロボはいったん止まると、走り始めは加速するのに時間がかかるため、停止状態からだと相手の攻撃を避けづらいのだ。つねに動きながら相手のようすを見るクセをつけよう。

Rボタン　ジャンプ



⬆ただのジャンプより空中移動のほうを多用しよう。

Rボタンを押している長さによって高さが変化し、ジャンプ中に再びRボタンを押すことによって、空中移動も可能。この空中移動は選択したロボやレッグによって性能にかなりの差が出ることも覚えておこう。

Aボタン　ガン



⬆撃った直後のスキを狙われやすいので、多用は禁物だ。

自分の向きに関わらず、直線的に相手方向へと飛んでいく武器。しかし、弾道が直線的なだけあって、走り回る相手にはまず当たらない。ボムやポッドを使って相手を追い込んでから狙っていくのがセオリーだ。

Bボタン　ボム



⬆壁に隠れて撃つ、というのが基本の使いかたになるぞ。

放物線を描きながら相手に向かって飛び、着弾すると爆風をまきおこす武器。直撃させるのは難しいが、壁の向こう側を攻撃できるので、隠れた相手をいぶり出し、出てきたところをガンで狙い撃ちにしよう。

Cボタン　近接攻撃



⬆ロボによっては空飛ぶ近接攻撃、なんてのもあるぞ。

相手に肉弾戦をしかける攻撃で、当たればかなりの威力。しかも近接攻撃中は無敵なので、弾をすり抜けつつ攻撃……という芸当も可能だ。攻撃方法はロボによってかなりの違いがあるので、よく観察しよう。

Zボタン　ポッド



⬆ポッドは発射後にスキのない唯一の武器。どんどん撃て。

自分の向いている方向に発射する速度の遅い武器。いずれも一定距離進むと爆発する性質を持っている。ガンやボムと違って、移動している最中に撃ってもロボが止まらないので、つねにばらまいておこう。

バトルの基本を覚えよう！

さて、基本操作を覚えたら、つぎは実際の戦いかたについて。まず、いちばん重要なのは、無理して相手に接近せず距離をとって戦うこと。とくにコンピューターは近距離戦の反応がいいから、無理に近寄るとハチの巣にされちゃうぞ。そして、うまく距離をとれたら、必ずポッド→ボム→ガンの順に武器を撃つこと。これは、弾速の遅い順に武器を撃つことによって、3種類の武器がつぎつぎと相手を追い込んでいくような状況を作ろうってことなんだ。



つねにポッドを撃つ！

⬆相手から距離をとるように動いて、ポッドを撃つ。ポッドは連射せず、左右から退路をふさぐように撃てれば理想的だね。



ボムで動きを止める！

⬅ポッドで行動範囲を狭められた相手にボムを撃ち込む。要はどんどん相手の逃げ場をなくしていこう、というわけなのだ。



ガンで狙い撃て！

➡最後は動けなくなった相手をガンで狙う。もちろん、これは基本中の基本なので、あとは自分だけのテクニックをあみ出そう。

シナリオモードをクリアせよ！

まず最初にプレイできるのは、シナリオモードだけだ。並み居る強敵たちを倒しながらパーツを集め、ロボをパワーアップさせよう！



1～2日目 ここで操作を覚えよう

主人公の快進撃が始まる！

母親から念願のカスタムロボ"レイ"をプレゼントしてもらい、ついにコマンダーとしての活動を始めた主人公。物知りなシンイチ、そして友人カリンとの出会いを経て、主人公は一歩一歩その才能を開花させていく。



⬆愛機レイをゲット！ 主人公のサクセスストーリーが始まる。



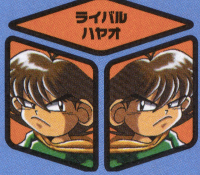
⬆「男の子には負けない！」と強気のカリン。その実力やいかに!?

注目のNEW WEAPON 3ウェイガン

カリンとの試合後に手に入る3ウェイガンは、攻撃範囲が広くヒットさせやすいのが特長だ。ただし威力はやや低いので、防御力の高い相手に対してはべつのガンを選択しよう。



⬅リトルレイダー型など、ダウンしやすいロボに対して効果的なガンだ。



3日目 最大のライバル登場！

カスタマイズでパワーアップだ！

対戦経験を積み、徐々にパーツも充実してきた主人公は、カリン、シンイチの勧めで市民大会への出場を決意する。ところが、少し遅れてコマンダーとなったハヤオが、ライバルとなって主人公の前に立ちはだかった！



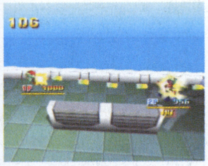
⬆新しいパーツを入手したら、実体化しておくことを忘れずに。



⬆戦闘のまえにカスタマイズして、手に入れた新パーツを試そう。

注目のNEW WEAPON ガトリングガン

3日目に手に入るパーツでは、なんといってもガトリングガンに注目。弾速が速く連続ヒットしやすいので、狙い撃ちに最適の武器だ。これからのメイン武器として活躍するぞ。



⬅ポットやボムで相手の動きを止めたら、ガトリングガンで狙い撃ち！

攻略のポイント

Point1 まずはスムーズに動かす

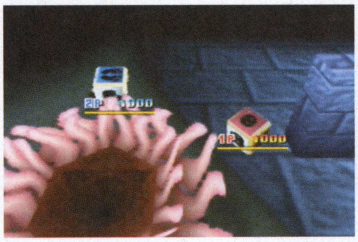
敵の動きが鈍い序盤戦は、ロボをスムーズに動かすための練習に活用するといい。シンイチが操作のポイントを順々に教えてくれるので、耳を傾けておこう。また、まわりの人たちにもしっかり話を聞いておくこと。重要な情報が手に入ることもあるぞ。



⬅いとこのシンイチが、動かしかたの基本をていねいに教えてくれる。

Point2 ロボキューブ撃ち出しのポイント

ロボキューブの撃ち出し後は、3Dスティックをす速く左右に動かして起き上がるのが基本。着地状態がよければ、攻撃チャンスが生まれることもあるぞ。ただ、全体的にコンピューターは変形が早いので、なるべく遠くに落としておいたほうが無難だ。



⬅頭の面が上になったときは、すぐ動ける。無防備な相手を攻撃せよ！

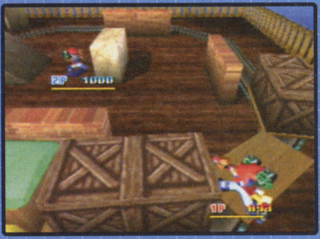
PICK UP! ホロセウム情報 積み木列車

学校での試合で登場するこのホロセウムは、動く列車が最大のポイントだ。中央付近に配置された障害物と列車のあいだに挟まれると身動きが取れなくなる危険性もあるので、なるべく線路の外側を動くように心がけよう。列車を弾よけに使えるようになればベストだ。



⬆陸橋の下では、むやみにボムを使わないこと。壁に当たって爆発し、自爆する恐れもあるぞ。





⬅列車はつねに動いているわけではなく、たまにスピードをゆるめ、停車したりする。

攻略のポイント

Point 3

遅いポッドに注意

市民大会では、準決勝で当たるリヒトが強敵。ロボの動きはもちろん、じわじわと接近してくるシーカーポッドにもつねに注意を払って動くことが大切だ。また、彼の操るドレイクは防御力が低くダウンしやすいので、当てやすい3ウェイガンを使うといいぞ。



⬆ゆっくりと接近してくるシーカーポッドに注意しつつ、3ウェイガンでダウンを奪おう。

Point 4

オーバーロードを狙え！

5日目の強敵は、誘導性能の高いホーネットガンを使う爺やだ。この相手には、とにかく接近すること。隙をみてガトリングガンを叩き込み、オーバーロード(敵のガンを受けてダウンすると、発射ずみの弾が無力化してしまうこと)させよう。



⬆接近してホーネットガンを撃たせておき、発射後の隙を狙う。ジャンプを多用するので、着地を狙うのもいいぞ。



4日目 強敵続々

市民大会にて

今日は市民大会の日。出場者には、いままで対戦したことのある面々の顔もちらほら見える。そして、運命の2回戦はお世話になっているシンイチとの対戦に……。複雑な気持ちではあるが、負けるわけにはいかない。目指すは優勝のみだ！



⬆大会の最中でも、パーツジェネレータによる実体化は可能だ。



⬇決勝の相手はカリン。以前よりも各段に強くなっているぞ。

注目のNEW WEAPON

シーカーポッドG

ここでの注目パーツは、リヒトが使っていたシーカーポッドG。爆発までが長く、ゆっくりと敵に近づく性質を持っているので、撃ち出す方向を気にしなくても自然と敵を追い込んでくれるのだ。



⬅あまり方向を考えずにバラまいても十分に効果がある。使いやすさはピカイチ。



5日目 豪邸の園遊会

お嬢様コマンダー現る！

前日の市民大会で見事優勝を飾り、主人公は一躍有名人に。しかし、つぎの日はさっそくトラブルが待っていた。原因となったのは、市民大会の1回戦で当たったフカシ。その挑戦を跳ね返した主人公だったが、事態は思わぬ展開に……。



⬆主人公にやたらと絡むフカシ。3人を倒し、公園を取り戻せ！

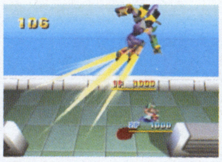


⬇いざ園遊会へ！　クセのある相手ばかりがそろっているぞ。

注目のNEW WEAPON

ロングバーニアレッグ

空中での移動性能が上がるロングバーニアレッグは、空中戦を楽しみたいときに便利な足パーツだ。レイは空中戦向きではないので、対戦ではほかのロボに装備させて使おう。



⬅空中戦を主体にするロボを作りたいときには、この足パーツが重宝する。

PICK UP! ホロセウム情報

ブルーオーシャン

海の底をモチーフとしたホロセウム。4日目の市民大会では、決勝戦以外の試合すべてがここを使って行われる。ポイントとなるのは、やはり動く障害物となる2匹のイシダイ。このイシダイが長い壁と接するときには、とおり道がかなり狭くなることに注意しよう。

⬇歩いて上れる高台。ただし、上るときにはスピードが落ちてしまうことに注意しよう。







⬅壁と挟まれる格好になってしまったら、ジャンプや空中移動で脱出するといい。



6~7日目 ステージが厄介

SCトーナメント大会

さらにパワーアップしたおなじみの面々に加え、カトレアやジェイクなど、新たな強敵たちも勢ぞろいしたSCトーナメント大会。市民大会優勝の主人公は、初日の西サイト大会、2日目の東サイト大会の両方に出場し、両大会完全制覇を目指す!

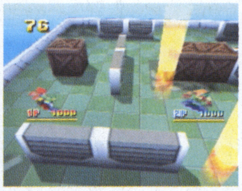


⬇西サイト大会では、準決勝でカリンが敗れるという波乱が!

⬆東サイト決勝はカトレアが相手。ホーネットガンに対抗せよ!

注目のNEW WEAPON ジェミニボムP

2発のボムを同時発射するジェミニボムP。敵を挟みこむ形で着弾するため、敵を追い込むのに便利だ。爆風で相手が上に吹き飛ぶピラー型のボムなので、ヒット時にはコンボも狙いやすい。



⬅地上で発射した場合は敵の左右、空中で発射した場合は前後に着弾する。



8日目 新たなる強敵の影

白熱のエキジビションマッチ

両大会を制し、ついにチャンピオン・マモルに挑戦……と思いきや、またまたアクシデント発生! かわりに対戦することになったのは、なぞのオヤジ、ロボキチだった。さらに、そのあとにはマモルのライバル、ジロウも現れ……!?



⬇エキジビションマッチに、なぞのオヤジ"ロボキチ"が乱入!

⬆勝てないという悩みを解消するため、カリンは再び主人公に挑む。

注目のNEW WEAPON グランダーレッグ

空中戦にこだわらないなら、このレッグが役立つ。ジャンプは遅くなるが、地上での機動力はアップするぞ。ジャンプスピードが上がるクイックジャンプレッグとどちらを使うかが迷うところ。

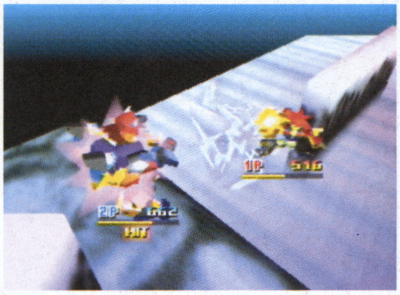


⬅ジャンプが低くなってしまうが、加速性能がアップ。地上での機動力は上昇するぞ。

攻略のポイント

Point 5 ダウンしにくいロボは?

6日目では、意外にもフカシがいちばんの強敵になる。彼のロボは非常にダウンしにくく、攻撃を当てても反撃されてしまうことが多いのだ。そこでオススメしたいのがスタンガン。弾をかわしながら接近し、ガンの連打で一気に大ダメージを奪おう。



⬆円を描くように動いて接近し、射程に入ったらスタンガン連打! 多段ヒットしたときのダメージは絶大だ。

Point 6 クセのあるガンに注意

ジロウの持つレイフォールガンは、空中でいったん停滞し、そこから攻撃してくるのが特長だ。対策は、ホーネットガンのときと同じく接近してダウンを奪うこと。敵のロボはダウンしにくいタイプなので、フカシ戦と同様にスタンガンを使うといいぞ。



⬆接近してしまえば、あとは楽勝。フカシ戦と同様に、スタンガンか近接攻撃でダウンを奪おう。

PICK UP! ホロセウム情報 アイスバーン

SCT東サイト大会で使用されるのが、このホロセウムだ。ほとんどの床がよく滑る氷でできており、小回りが効かないことに苦労させられる。凍っていない床を足場にじっくりかまえるか、あるいは一定の方向に動き続けるか、どちらかの戦法で敵の攻撃に対抗しよう。



⬆動き回るときは、この壁に注意。スピードに乗っているなら、ジャンプで回避するのもいい。





⬅氷のない部分でじっくりかまえ、障害物を使って戦うのもひとつの方法だ。

キミだけのカスタムロボを作ろう！

ここでは、8日目のジロウの登場までに入手できるパーツを使ったカスタマイズのコツや、対戦のテクニックを紹介するぞ。

シナリオモードでは、キミが選択できるロボは主人公のロボ“レイ”だけだったよね？　でも、アーケードモードでは、これまでシナリオモードで対戦したことのあるすべてのロボが選べるようになるんだ。レイ以外のロボが選べるってことは……そう、レイでは使いみちのなかったパーツでも、ほかのロボでのカスタマイズによっては、とんでもなく強くなる可能性を秘めてるってこと！

アーケードモードでは何ができるの？

ステージクリア	コンピューターの操るロボと10戦し、トータルスコアを競うモード。5段階のレベルがあるぞ。
フリーバトル	自分とコンピューターのロボ・装備を指定して戦うモード。友だちと対戦するまえの調整に使おう。
VSバトル	友だちと対戦するモード。実力差のある相手と対戦するときにはハンデをつけてみよう。

選べるパーツについて理解しよう　カスタマイズ基礎



レッグ　速さを取るかジャンプを取るか

今回攻略した8日目のジロウの登場までだと、選択できるレッグの種類は少ない。速度や足まわりといった地上性能を取るか、空中制御を取るかで決めよう。

名称	性質
スタンダードレッグ	基本となるレッグ。新しいパーツが手に入るまではこれで我慢しよう。
フォーミュラーレッグ	地上でのスピードは上がるが、旋回性能が悪くなるのが難点かも。
ロングバーニアレッグ	滞空時間が長くなる。言うまでもなく空中戦型のロボに向いている。
クイックジャンプレッグ	ジャンプが速くなる。レッグに迷ったらこのパーツを選ぶといいぞ。
グランダーレッグ	加速性能の向上、着地のスキ減少などのメリットがあるが、ジャンプ高度が低くなる。

ボム　ポッドとの組み合わせで真価を発揮

ポッドから逃げ回っている相手に、さらなるプレッシャーを与える武器。当たればコンボも狙いやすいので、爆風の種類(下の解説参照)もよく考えて選ぼう。

名称	爆風タイプ	性質
スタンダードボム	ノーマル・F	標準的なボムだが、空中から撃つと相手を直線的に狙うようになるぞ。
ストレートボム	G	直線的に飛んでいくので、相手を直に狙いやすい。コンボ向けのボムだ。
レフトシュートボム	ノーマル	地上では左に、空中では右に曲がるボム。建物の陰からうまく狙おう。
ライトシュートボム	ノーマル	レフトシュートボムと逆の性質を持つボム。使いかたはほぼ同様だ。
アイドリングボム	D・P	着弾から爆発までに時間差があるので、意表を突いた場所に置けば……。
ジェミニボム	B・P	一度に2発発射されるボム。扱いやすく、どんなロボにも合うぞ。
クレセントボム	P	空中から撃つと速度が上がるボム。緩急をつけて使っていこう。

ロボ　基本性能を決定する

選んだロボによって変わってくるのは、体格・移動速度・ジャンプ・空中移動・近接攻撃・装甲(耐久力)などの基本性能。同系列のロボ(シャイニングファイター型など)では、性能もほぼ同等のものを持っているけど、近接攻撃だけはロボごとに違うので注意！

タイプ	空中移動可能回数	備考
シャイニングファイター型	2	レイ・ソルが該当。標準的な性能を持つが、近接戦闘は強い部類に入る。
エアリアルビューティー型	2	フレア・ステラが該当。身軽だが近接攻撃がジャンプ型なのが難点。
ワイルドソルジャー型	2	シュミットが該当。壁を跳び越えることができる近接攻撃に注目。
メタルグラップラー型	1	クレイジーバブーン・メタルベアーが該当。耐久力は高いが、移動は遅い。
トリックフライヤー型	3	キーンヘッドが該当。空中移動能力はピカイチだが、地上戦は苦手。
セクシースタンナー型	4	ジェーンとエイミーが該当。回避能力の高さに期待したいところ。
リトルレイダー型	3	ロビン・ディッキー・ドレイクが該当。地上スピードの速さがウリ。
リトルスプリンター型	3	ベル・ピコが該当。とにかく速いが、装甲はまるで紙のように薄い。
ファニーオールドマン型	7	頭源斉・銀髪翁・独眼爺が該当。空中移動回数の多さは特筆に値する。
ファッティバイス型	2	ドデカン・プロパンが該当。空中・地上とも動きが重く、扱いにくい。

ガン　戦術の方向性を決定する

ある意味、ガンの選択はロボの選択よりも重要。ほかの武器はガンの能力を引き出すために選んでもいいくらいだ。選択のポイントは弾数・弾速の速さ・ホーミング性能の有無・コンボ(後述)の狙いやすさなど。

名称	性質
ベーシックガン	3連射できるもっとも基本的な銃。とくにこれにこだわる必要はないぞ。
3ウェイガン	横方向に弾幕が広がるので、壁から少しだけ顔を出して撃つといい。
ガトリングガン	弾数が多く弾速も速いのでコンボ向き。最初はかなりオススメのガン。
バーティカルガン	弾が壁を跳び越えて飛んでいくので、陰険な戦闘をしたい人はどうぞ。
スナイパーガン	弾速はピカイチで、ダウンを奪いやすい。連射できないのが難点か。
スタンガン	射程は短いが、当たればコンボのチャンス。足の速いロボにピッタリ。
ホーネットガン	誘導性能があり、一度に多くの弾をばらまく。空中戦に向いている。
フレイムガン	炎が出ている時間が長く、当たればコンボを狙いやすい。重量級向き？
ドラゴンガン	誘導性能が高く、フレイムガンの上位互換といった感じ。強いぞ！
スプラッシュガン	射程が短い3ウェイガン。接近戦型のカスタマイズに組み込んでみる？
レフトアークガン	弾道が曲がる性質を持つ。慣れれば物陰から相手を狙えるようになる。

ポッド　相手の行動を制限する

とにかくたくさんの種類があるので、選択に迷う武器。はじめのうちは弾速が遅く、画面中に長時間残っているものを選ぶのが基本だ。ただし、足が速いロボだと自分のポッドの爆風に突っ込んで自爆！　なんてこともあるから、けっきょくはロボの速度と相談ってことだね。

名称	爆風タイプ	性質
🔰スタンダードポッド	ノーマル	2発同時に発射されるポッド。やや弾速が遅い点をうまく活かそう。
🔰スピードポッド	ノーマル	スタンダードポッドの弾速を速くしたようなポッド。扱いやすい。
🔰フェイントポッド	ノーマル	相手の目の前で止まるポッド。びっくりした相手をガンで狙い撃ち！
スタンダードポッド	ノーマル	基本は🔰と同じだが、1発ずつしか発射されないようになっている。
シーカーポッド	G・F	誘導性能が高く、ゆっくり飛んでいくポッド。牽制効果が高い。
スピードポッド	D・P	スピードが速いので、相手を狭い場所に追い込んで使うと効果的。
コックローチポッド	G・H	敵を見つけると速度が上がるポッド。相手の移動先を読んで置こう。
スパイダーポッド	ノーマル・G	コックローチポッドの性能をさらに極端にしたポッド。扱いが難しい。
フェイントポッド	F・G	🔰と違って爆風タイプが選べる。G型でコンボを狙うといいぞ。
ジャンピングポッド	B・G	目の前で急上昇するので、空中戦が得意な相手に効果があるポッドだ。
ダイビングポッド	H	空を飛び、相手の目の前で急降下する。空中戦が得意なロボ向けだ。
ウェーブポッド	ノーマル	爆風が連続して起こるかわりに、単発のポッド。上級者向けかな？
ウォールポッド	P	目の前に3つの爆風が上がるポッド。気をつけないと自爆のおそれも。
リフレクションポッド	ノーマル	一度に3つのポッド撃ち出せるが、動きを制御できないのが難点だ。

ボムとポッドの種類

ボムやポッドの名前の後ろについているアルファベットは、爆風の種類を表しているぞ。これも参考にね。

種類	性質
ノーマル	球形の爆風で、相手をナナメ方向に高く吹き飛ばす。
G	ゲイザー型。円柱形の爆風で、相手を上方向に高く吹き飛ばす。
H	ホライゾン型。球形の爆風で、相手を横方向に低く吹き飛ばす。
B	バースト型。球形の長く残る爆風で、相手を横方向に低く吹き飛ばす。
D	デストロイ型。球形の長く残る爆風で、吹き飛びかたはノーマルと同じ。
F	フリッパー型。円柱形の長く残る爆風で、相手を横に低く吹き飛ばす。
P	ピラー型。円柱形の長く残る爆風で、相手を上方向に高く吹き飛ばす。
S	スタン型。球形の爆風で、相手を少しのあいだその場にマヒさせる。

カスタマイズに合わせた戦術について　特殊な戦いかた

TECHNIC 1
コンボで大ダメージを狙おう

　相手に連続で攻撃を当ててダウンさせたり、ボムやポッドの爆風で宙に浮かせたあと、しばらく相手は動けなくなるよね？　このあいだに攻撃を与えることを“コンボ”というんだ。コンボの種類はたくさんあるけど、きちんと狙ってコンボを決めたいなら、カスタマイズもコンボを狙いやすいように調整していかなきゃダメ。たとえば、ポッドで浮かせてガンでコンボを狙う場合には、ポッドはGやPの爆風タイプを持ったものを選択し、ガンもガトリングガンなどの弾速が速いものを選ぶとかね。さらにダメージを稼ぎたいなら、追い打ちには近接攻撃を叩き込むのがいちばんだけど、この場合は相手を近くでダウンさせることができるようにスタンガンを装備し、ロボも近接攻撃のす速いものに変えていく、などの工夫が必要なんだ。どんどんカスタマイズして、キミだけのコンボを作ってね！



↑相手をダウンさせたり、宙に浮かせたりしたら、追加ダメージを与える大チャンス！



↑遠距離だったらガン、近距離なら近接攻撃。使い分けて華麗なコンボを叩き込もう！

TECHNIC 2
空中から攻めてみるのはどう？

　もしもキミが地上を走り回って戦うタイプのロボに飽きたのなら、今度は空中戦が得意なロボに挑戦してみるのはどうかな？　たとえばトリックフライヤー型やファニーオールドマン型のロボは、空中で移動できる回数も多いし、その距離も長いので、空中から相手を攻めるのにピッタリのロボなんだ。こういったロボを使う場合にいちばん重要なのは、とにかく弾をたくさんバラまけるようなパーツを選ぶこと。ガンにはホーネットガン、ボムにはジェミニボムあたりがいいんじゃないかな。それから、空中戦型ロボを操るときには、空中移動の使いこなしも練習しておくといいぞ。ロボは1回のジャンプ中に“何回でも”武器を撃てるから、空中移動→ガン→空中移動→ポッド…といった具合に、空中にいるあいだはつねに攻撃を続けることができるようになろう！



↑空中戦型ロボで戦うなら、まずは空中移動で自在に飛び回ることに慣れておこう。



↑1回のジャンプで何度も攻撃できるようになれば、制空権はキミのものだ！

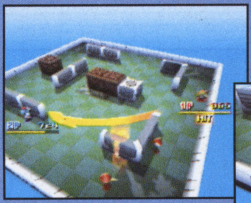
たとえばこんなカスタマイズ　カスタマイズ例



地上制圧型

ロボ：ソル
ガン：ドラゴンガン
ボム
ジェミニボムP
ポッド
シーカーポッドG
レッグ
クイックジャンプレッグ

　地上でじっくり戦いたい人にオススメのカスタマイズ。ドラゴンガンのホーミングが強力なので、敵と距離をとるように動いてガンガン撃ち込もう。空中戦が得意なロボが相手なら、ガンをスナイパーガンにしてジャンプのスキを狙えるように微調整するといいぞ。



↑遠距離からシーカーポッドとドラゴンガンで攻め立てろ！



↓ガンの速度が遅いので、接近戦はちょっと苦手だ。



白兵戦重視型

ロボ：ピコ
ガン：スタンガン
ボム
ジェミニボムP
ポッド
スピードポッドD
レッグ
クイックジャンプレッグ

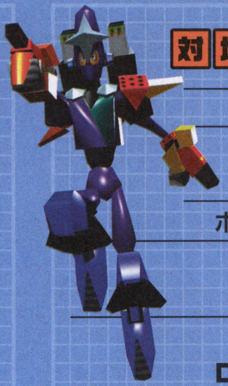
　足の速さを活かして相手に接近し、スタンガンからのコンボを叩き込む上級者向けのカスタマイズだ。……というとカッコよく聞こえるけど、じつのところ相手のボムやポッドをかいくぐって接近するのがツラい。足が速いキャラは装甲も薄いしね。



↑とにかく近寄ってスタンガンを当てるのが最大の目的だ!



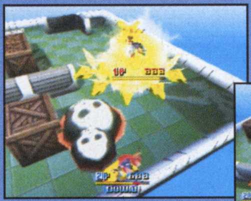
↓ボムなどの爆風に突っ込みやすいのが弱点だね。



対地攻撃重視型

ロボ：キーンヘッド
ガン
ホーネットガン
ボム：ジェミニボムP
ポッド
スピードポッドD
レッグ
ロングバーニアレッグ

　上でも紹介した、空中戦タイプのカスタマイズ。空中からの圧倒的な火力で、徹底的に爆撃するのがおもな狙いだ。飛びまわりすぎて自分が撃ったボムの爆風に突っ込んでしまうという人は、ボムをレフト（ライト）シュートボムにしてみよう。

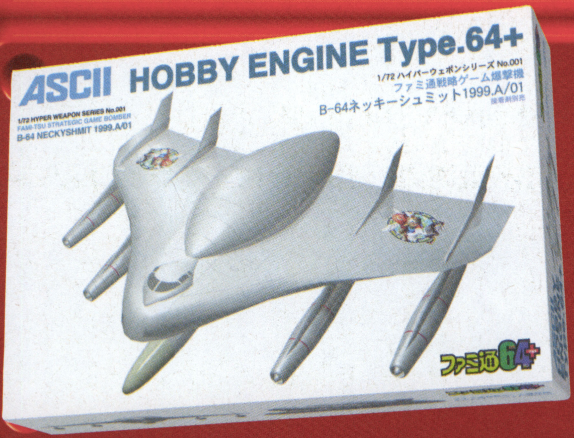


↑どうだこの弾幕！　いつまで逃げられるか、試してみるかい？



↓着地のスキを正確に狙ってくる相手には要注意ね。

※画面はすべて開発中のものです。



マウンテンバイクってなんだ?



ひとくちに"マウンテンバイク(MTB)"といってもその種類はさまざまで奥深いモノ。というわけで今月のホビーエンジンではMTBってどんなものなのか? 紹介しちゃいます。読者のみんなが街で見かけ、知っているMTBとはひと味もふた味もちがう競技MTBの世界があるのだ! 1996年のアトランタオリンピックからは、すでに正式種目にもなり、さらに大ブレイクの予感! ここでMTBの魅力を先取りしよう!!

クロスカントリーレースってなんだ?



クロスカントリーなんていきなり言われてもどんな競技かわからないのは当たり前。しかーし、スキーのクロスカントリーといえば荻原兄弟も大活躍したレース。そう、山の中に設定されたコースを周回して、速さを争う競技なのです。MTBのクロスカントリーもこれとほぼいっしょ! レースはたいてい40~50kmの長距離で開催されます。MTBは軽く、そして、これもスキーといっしょですが、ビンディングという足とペダルを固定するシステムのペダルがついています。どれだけ、効率良く、速く走れるか! そのためにMTBはこんなに発達しています!

ダウンヒルレースってなんだ?



ダウンヒルとは、その名のとおり山をいかに速く下ることができるかを競うレース。しかもすべてがただの山道という、とてもスリル満点な競技です。スタートの山頂まではゴンドラで上がり、4~5kmのコースを5分程度のタイムで駆け下りる。時速100km近いスピードも出るというから、そのすさまじさがわかるでしょう。さらにコースには、ジャンプスポットなどもあり、ギャラリーが集まる所では選手も思いおもいのアピールで観客を魅了させてくれます。見る人をも熱くさせてくれるダウンヒルレース。MTBはまるでモトクロスバイクなみの重装備です。

これがクロスカントリーバイクだ!



クロスカントリー用のバイクは、長距離のレースを走破するために、いかに速く、効率良く、ペダルをこぐ力を伝えるかを追求しています。バイクの重量は10kg前後とダウンヒルバイクと比べても軽く、変速システムは脅威の27段変速!! コースの状況に合わせて、変則システムを操作すれば、どんな坂道だってラクに登れてしまうのです。



クロスカントリーバイクのブレーキは、軽くて、制動力も抜群! 雨の日のレースにも対応できるようタイヤとブレーキの間のスペースも大きくとられています。サスペンションはフロントのみに付けられ、ストローク(沈みこむ長さ)も8cm程度。タフな状況にも対応できる耐久力がポイントなんです!



なんとクロスカントリーバイクはさまざまな路面に対応するために、変速システムは27段となっています。フロントが3枚×リアが9枚=27段というわけ。マメなシフトチェンジと力を伝達する効率のよさをとことん追求しているのです。MTBの変速システムは、スゴイ!

製品情報

(左から)
●HOME GROWN FACTORY LIMITED
メインパーツ/SHIMANO XTR
価格/480,000円
●MOAB3
メインパーツ/SHIMANO DEORE
価格/88,000円
●HOME GROWN STRAIGHT 8(フレームのみ)
リアディスクブレーキつき
価格/530,000円



これがダウンヒルバイクだ!



ダウンヒルバイクは、いかに速く、いかに路面からの衝撃を吸収しライダーを安定させるかを考えています。そのためにバイクの構造が、よりモトクロスバイクに近くなっています。フロント、リアそれぞれにつけられているサスペンションもより大きな動きとなり、ブレーキシステムについても、油圧式が使われ、ショックの吸収に優れた能力を発揮します。



ダウンヒル用のサスペンションは、より強く、よりストロークを大きくするために長くなっています。ストローク量も20cmを超えるものが主流。これだけのサスペンションをつけなければならない、ダウンヒルレース。それだけでもレースの迫力が伝わってきませんか?

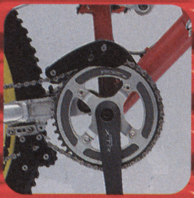
ダウンヒル用のブレーキシステムは、クロスカントリー用とは違い、時速100kmからでも止まれるように油圧のディスクブレーキを使用。このブレーキは雨や泥などといった悪コンディションの中でも、素晴らしい制動力を発揮します。ここまで来ると、まるでオートバイ!?

MTBスタイルチェック





ダウンヒルでは転倒時の衝撃が激しいため、フルフェイスのヘルメットが使用されます。しかし、クロスカントリーでは、通気性が重視されるため、ハーフキャップ。さすがに40kmも走るクロスカントリーではフルフェイスでは走れません。つぎにサングラス! ダウンヒルでは小石などが飛んできても大丈夫なようにゴーグル。クロスカントリーではサングラスもしくは、なにもつけないことも多いです。またダウンヒルではジャージの下に、背骨ガードとエルボーパットをしています。足下にも、ニーガード、シンガードと大変な重装備。写真では見えないけどね。



フロントチェーンホイールは、ダウンヒルの場合、下りのみなので変速システムはついていません。そのかわり、山道の振動で暴れるチェーンを外れないようにするために、チェーンガイドと呼ばれる、脱落妨止システムがついています。ちなみに変速は1×9の9段変速です。



ダウンヒルバイクとクロスカントリーバイクの大きな違いそれは、リアにもサスペンションがついていること。このバイクは8インチ(約20cm)ものストロークを誇ります。これだけの性能をもっているからこそ、山道を100kmものスピードで下る事ができるのです。

ファンライドでMTB体験!

ファンライドっていわれてもピンときませんよね。でも、その名前のとおりなんです。MTBに楽しんで乗る、それだけ。マウンテンバイクがアメリカで生まれたきっかけも、自転車で山を走ったら楽しいだろうな、っていうのが始まり。では、なにをどーやって楽しむのかというと、要は山登りといっしょです。エンジンがついていないもので山を登り、下るという楽しさ。そしてレースと違い、自分のペースで楽しみながら走り抜く達成感。自然と身近に付き合える、それが、ファンライドの醍醐味です。お店や、スキー場などでいろいろと楽しいファンライドを企画している所があります。みんなもいちど参加してみてはいかが? ※ハイカーの方がいる時は挨拶するとともに十分に減速するか、降りて押しましょう。





MTBブランド情報

SCHWINN.

このページに登場するMTBは、アメリカで100年以上の歴史を誇る"SCHWINN"というブランドのもの。紹介させていただいた車種は、そのまますぐにでもレースに出場できるような、高級車種ですが、山で手軽に楽しめる、MOABシリーズ(8万円台～)など、多彩なラインアップが用意されています。お問い合わせ、お求めは、全国有名自転車店、SCHWINN販売店まで。　総輸入代理店(株)マルイ

プレゼント

街で、山で、さまざまなシーンで使いたい、イカスMTBグッズの数々を読者のみんなにプレゼント。種類が多いので、どのグッズの何色が欲しいのか忘れずに指定するように。見事、当選した方は、提供のマルイさんに感謝しつつ、MTBでアウトドアを疾駆してもらいたい。詳しい応募方法は123ページを参照してくださいね。



PRESENT see P.123



意外に種類の多いニンテンドウ64用コントローラーをすべて紹介！

『パワプロ』開発チームインタビューでも大絶賛されたN64コントローラー。任天堂ならではのインターフェイスへのこだわりが、結実したものといえるだろう。ところでこのコントローラー、任天堂製以外にもけっこうな数が発売されているのだ。今回は現在店頭で入手可能なN64用コントローラーを紹介。さあ、どのコントローラーでハイスコアを目指す？



コントローラーブロス

●任天堂　●2,500円
●グレー、ブラック、ブルー、グリーン、レッド、イエロー
（ツインカラー、ゴールドは通常販売はナシ）

●まずは、任天堂の純正コントローラー。コードの付け根にも色がついているから、対戦プレイ時にも混乱しないのがうれしい。『マリオカート64』に付属されたツートンカラーやトイザらスで販売されたゴールドカラーもあるぞ。



ホリコマンダーN64

●ホリ電機　●2,800円
●クリア、クリアブルー、クリアグレー、クリアパープル、クリアグリーン

●三つ又部分の両端を短くすることで、より高い操作性を狙ったカスタムコントローラーだ。A、Bボタン、Zトリガーにそれぞれ秒間約24発の連射機能を設定することも可能だ。十字キーの扱い易さは群を抜く。



ホリパッドミニ64

●ホリ電機　●2,500円
●レッド、ブラック、ブルー、グリーン、イエロー、オーシャンブルー、トロピカルレッド

●ゲームプレイ時には抜群の操作感を誇るN64コントローラーだが、収納に困るのもまた事実。そんな悩みを解消するのがホリパッドミニ64だ。十字キーと、使用率の高い3Dスティックの配置を置き換えているのがミソなのだ。



ジョイカード64・ハイパーステアリング64・電車でGO! 64コントローラー

●ハドソン　●2,980円
●Zトリガー周辺のグリップ形状をカスタマイズし、A、Bボタン、Zトリガー、はてはスタートボタンにまで連射機能を加えたコントローラー。

●アスキー　●6,500円
●レースゲームはやっぱりハンドルを握ってプレイしたい、と言うアナタに！　A、Bボタンのホールド機能も装備しているぞ。

●タイトー　●5,800円
●『電車でGO!64』をプレイするには、必須アイテムとなるであろうコントローラー。ほかのゲームをプレイするのに使うのもオシャレかも。



アスキーパッドV

●アスキー
●3,500円（ガンメットのみ2,480円）
●ブルマー、ピンマー、シロブル、シロピン、クロスケ、ピンスケ、シロスケ、ブルスケ、キント、ギント、パルト、ガンメット

●3Dスティックにかぶせて親指の痛みを防ぐ『親指くんII』が付属してくる。A、B、L、Rボタンと Zトリガーの連射機能は5段階、または3段階にスピードを調節できるぞ。カラーバリエーションが豊富なのがうれしい。



PRESENT
see P.123

プレゼント

ホビーエンジンといえばプレゼント、プレゼントといえばホビーエンジン、もちろんコントローラーのプレゼントもあります！　詳細は123ページを見てください。焦らず騒がず、応募要項をしっかり守れるのが吉と出ています。





駄菓子あるある会員の功績だ！『共親の菓子』の正体を暴く！

先月号の“From READERs”でもお伝えしたように今月からリニューアルしてお届けする駄菓子のヒミツ。え、全然変わってないって？　よく見てくださいよ、ダンナ。久保さんの知っている駄菓子のヒミツをお教えするんですよ。久保さんって誰かって？そのうち説明するから細かいことは気にするな。今月は編集部DMR（だから駄菓子ミステリー調査隊なんだってば）に驚くべき情報が飛び込んできたのだ。



『共親の菓子』＝餅飴！



先月の“駄菓子WANTED”特集で取り上げた謎の駄菓子『共親の菓子』シリーズに関する情報が“駄菓子あるある会員”から寄せられた。それによると、『共親の菓子』の一般的な名称は餅飴。もち米に澱粉や水飴を加えて製造するそうだ。気になる味は青リンゴ、さくらんぼ、サイダー、コーラの4種類が用意されている。これらの味の違いは、香料の種類や酸味料の加減によるものだ。なんともすばらしい情報を送ってくれた名古屋市中区の縄矢くんには編集部DMRより心ばかりのプレゼントを送らせてもらおう。みんなも駄菓子情報をガシガシ送っていただきたい。

バリエーションの謎に迫る！



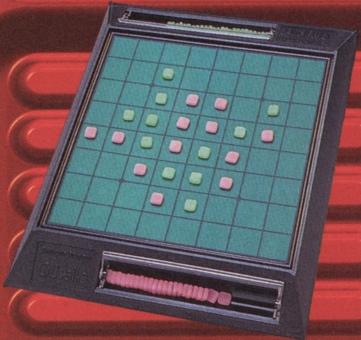
とはいえ“あるある会員”からの情報だけで餅飴のすべてが明かされたわけではない。DMRでは、引き続き必死の調査を試みたところ、驚愕の事実が発覚。なんと餅飴には、3種類の味を1箱で味わえる“ミックス餅”が存在するのだ。聞き込みによると、このミックス餅の登場は数年前のことのようだ。30数年の歴史を持つ餅飴のなかでは新参者といえよう。また、最中のなかに餅飴を詰めた“フルーツの森”や、ニューフェイスのバナナ味を堪能できる“キャンディボックス”などもその存在が確認されている。餅飴にはなんとも奥深い世界が隠されていたのである。

ムチャなお願いto共親製菓様



『ご存知のとおり、駄菓子業界にはこれを満たす商品は必ずヒットする、と言われる“駄菓子5原則”なるものが存在します。そのうちのひとつ、“数の割りに安価でおトク感が強い”については御社の餅飴は十分に満たしております。しかしながら“やたらとギャンブル魂をそそる”については残念ながらあてはまりません。そこで当たりつき餅飴という画期的な商品を、ここに提案したく存じます。』編集部DMRでは、こんな文書を秘密裏に送りこんだ。共親製菓さん、いかがですか？「ダメ。全然ダメ。だって餅飴のパッケージって透明だからバレバレ。」とのこと。玉砕ナリ。

餅飴だってもち大活用！



●カラフルなオセロにせっかく色とりどりの餅飴があるのに食べるだけではもったいない。そこでオセロの石に利用するというのはいかがだろう。ただし裏返しても同じ色なので、いちいち石を入れ換えなければならない。この不便さがわび、さびというものなのだ。

●餅飴3兄弟　餅飴といえば真っ先に連想するのが、つまよう枝。上級者ならば、このつまよう枝もぜひ活用していきたいところだ。と、いうことでこのつまよう枝に餅飴を刺してみよう。色を変えて3つ刺せば、餅飴3兄弟の完成だ。って、もうダメでしょ、遅すぎるってば。

餅飴

●製造元／共親製菓
●1箱30円
●根強い人気を誇る、もち米が主原料の駄菓子。1日当たりの生産量は5万箱にも上る。味は青リンゴ、さくらんぼ、ソーダ、コーラの4種類。さくらんぼの人気が高いが、暑い夏はソーダやコーラの人気が高くなるそうだ。賞味期限が1年と長いのも、さすがは老舗駄菓子である。キミもDMRに駄菓子情報を送って“駄菓子あるある会員”になろう。あて先は〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10　ファミ通NP編集部DMR係まで。



プレゼント

今月もあります、プレゼント。駄菓子業界名古屋の雄、共親製菓さんがドドーンと3名の読者ちゃんにあげちゃいます。なかなか当たらない人もめげずに応募してね。詳細は123ページを参照。駄菓子のヒミツの感想を添えて送ってください、ちゃんと全部読んでますよ。

PRESENT
see P.123





21ST CENTURY TOYS

21世紀のおもちゃ

⑥



エアボード
重量／25kg
全長／2.2m
全幅／0.5m
内燃機関／ジェットエンジン
（Turbomin社製TN100）







ステンレス・スチール・ラット諸君を求む

かつてあり得た未来

ふと子供のころに思い描いていた未来を思い出してみる。洗練された衣服に身をつつんだ人々が街を行き交い、ビルは雲を突き抜けるほど高くそびえている。もちろんクルマにタイヤなんてついているはずもなく、当然のように宙に浮いていた。

そんな遠い未来だったはずの"21世紀"がまもなくやって来る。相変わらずクルマは重力に逆らうこともなく、地面を這いつくばったままの未来ではあるのだが。そんな現実へのアンチテーゼとも思えるプロジェクトがある。それが今回紹介する『AirBoardβ』だ。

1989年に公開された『バック・トゥー・ザ・フューチャー・パート2』という映画に、マイケル・J・フォックス扮する主人公が空中を滑空するスケートボードを操るシーンがある。『AirBoardβ』のコンセプトは、まさに映画にでてきた"宙に浮くスケートボード"そのもの。唯一大きく違っているのは、動力がジェットエンジンだというところだ。

ジェットジェネレーション

カン高い金属音まじりの爆音をとどろかせながら、『AirBoardβ』は観客たちの前に浮き上がった。会場となったのは、都内の某ギャラリー。まずは大音響で流れるギターウルフの『ジェットジェネレーション』の曲に合わせ、『AirBoardβ』のイメージビデオが上映される。それに続いて登場したのが、このすさまじいまでの爆音と、観客たちの異常な熱気につつまれた"公開実験"だ。

実験自体は地上から数センチの不完全な浮上という結果に終わり、物理的には成功といえなかったかもしれない。けれども、会場にいたすべての人たちの中に、いまだかつて体験したことのない"何か"を残したことだろう。彼らが"ドキドキ"や"ワクワク"といった感情を共有できたという面では、公開実験は成功に終わったのだ。

アート作品としての『AirBoard』

この『AirBoardβ』は、メディア・アーティスト八谷和彦氏がつくったれっきとしたアート作品である。八谷氏は、電子メールソフトの『ポストペット』の大ヒットで一躍注目を集めたが、それ以前にも『視聴覚交換マシン』や『メガ日記』など、既存のテクノロジーをユニークな視点でとらえた作品を発表してきている。『AirBoard』プロジェクトも1997年に『α』バージョンが発表された。

公開実験に登場した『AirBoardβ』は、サーフィンのロングボードを意識してサイズは全長2200ミリ×全幅500ミリ。ボディ下部には布製のスカートがついている。浮揚力のモデルとしてホバークラフトの原理を応用しているのだが、"横乗り系"ボードのルックスを優先したために、物理的なバランスにはかけるという。

素材はボディにカーボンファイバーとアルミニウム(一部ステンレス)。スカートには有機繊維系で最高の強度と難燃性能をほこるPBO繊維に、アルミを蒸着したモノを使用。ひとことでいえば、世界一燃えにくく、世界一丈夫な布だ。動力は模型飛行機などに使用されている、Turbomin社製ターボジェットエンジンTN100。燃料はどこでも手に入れられ、扱いやすい灯油を使用した。

ボディに施されたファイアペイントは、羽をモチーフにしたいわゆる"ストリート系"。ちなみに『AirBoard』プロジェクトの『α』バージョンは浮くことを、『β』バージョンは八谷氏が乗って浮くこと、そしてつぎに予定されている『γ』バージョンでは、誰でも乗ることのできる(ただし命の保証はない!)ものに仕上げることが目標となっている。

ドラえもんのポケット

「レオナルド・ダ・ヴィンチが東急ハンズに行ったら、きっとものスゴイ作品をつくるんだろうな」。八谷氏の口からこんな言葉が出た。それを思うことで、「自分たちの生きている世界の可能性をあらためて感じ、ものをつくる欲求が湧いてきた」と。

そんな八谷氏の作品は、しばしば"藤子(F)不二雄"的な発明型装置と称される。わかりやすくいえば、ドラえもんのポケットの中身。誰もが一度は欲しいと思ったけれどあきらめてしまったアレである。そして八谷氏は「自分が楽しくないものをつくるつもりはない」と言い切る。

たしかに、子供のころに思い描いていた未来は、無責任な空想の世界であったが故に楽しかったのかもしれない。そして楽しかったはずの未来と現実とのギャップを埋めるために空想の世界へのめり込んでいく人々はたくさん存在するのだ。

そんななかで、具体的にアートというフィールドに立ち、おもちゃ的なインターフェイスを用いて未来を提案しつづけているのが八谷氏だ。そんな氏の活動に共感を覚えるのは、この連載記事を展開する身の必然なのだろうか。

ON THE ORIGIN OF SPECIES

1


2


3


❶『AirBoardα』/1997年に発表されたエアーボードシリーズの初期型バージョン。ジェットエンジンを2機搭載した。
❷視聴覚交換マシン/ふたりの人間の見ているものを交換する装置。強制的に他人の視覚を与え、アイデンティティを曖昧にすることを目的としている。
❸公開実験を記念して作られたTシャツ。今井トゥーンズ氏によるイメージイラスト入りのものと、限定150枚シリアルナンバー入りの『NO.64』の2種類を各1名様にプレゼント。

PRESENT
see P.123

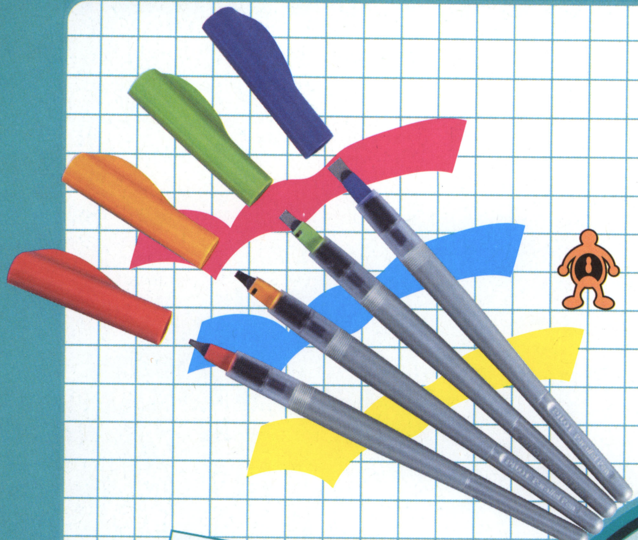
Stationery Showcase vol.6

TV チャンピオン 第2代 文房具王

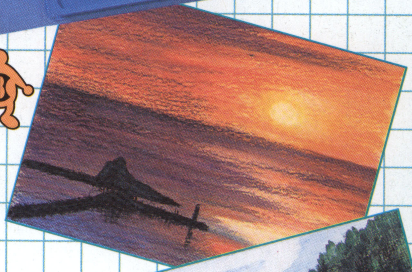
高畑正幸の ステーショナリーショーケース

～文房具にまつわるウンチク話～

パソコン全盛のいまだからこそ、手書きのカードや年賀状がアピールする。今月はそんなお役立ちグッズを特集！





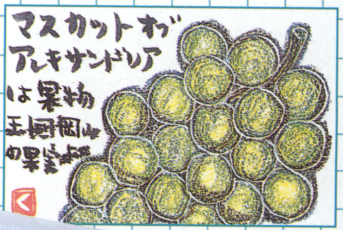


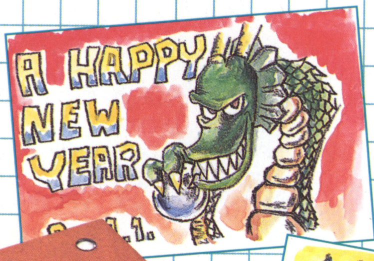




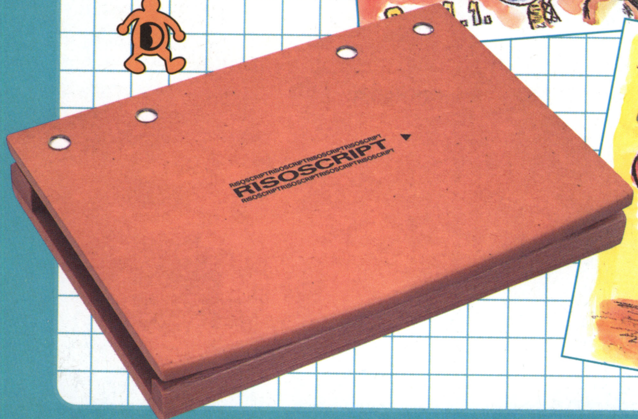


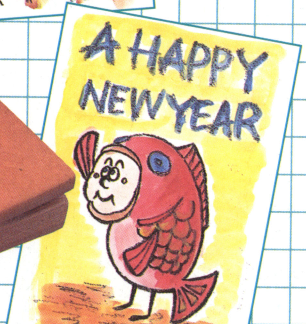














だんだん寒くなって、今年もそろそろ残り少なくなってきたなあ～と思い始めると、気になるのが年賀状やクリスマスカード。毎年この時期になるとああでもないこうでもないと頭を抱えるのが恒例になっている人も多いはず。「さあて今年はどうしようか」とため息をついているアナタ！　今年は一味違う年賀状でまわりと差をつけてみませんか？　いろんな道具ととっておきのコツ、お教えします。

プリンターの性能が上がるほど、手作りしたくなるアマノジャクな私

そういえば去年ぐらいから、私の家に届く年賀状も、急にフルカラー印刷のが増えたような気がする。パソコンとインクジェットプリンターの低価格、高性能化は、ものすごい勢いで家庭に浸透し、気がつけば猫も杓子もフルカラーである。普段はホコリをかぶりかかっているパソコン君も、ここぞとばかりにお父さんとタッグを組み、子供の写真の親バカ年賀状を量産する。それはそれで本人が楽しんでいるようなので否定はしないが、ここでひとつ冷静にもらったほうのことを考えてみると、作ったほうの思い入れとは裏腹にインパクトはいまひとつなのである。そこでだ。今回は、ちょっと変わった手作りふうの年賀状が比較的簡単にできちゃうキットを紹介しようというのである。パソコンの性能がよくなったいまだからこそ、今年は“手作り”路線で攻めてみてはいかがなもんだろう？

そこで、まず重要なことは、やっぱり絵を入れるならヘタでも自分で描くべきである。パソコンのソフトには、あらかじめ便利な図案がたくさん用意されているけれど、自分が送る相手のコンピューターに同じソフトが入っている確率は高い。せっかく作った年賀状なのに、相手はその絵をすでに知っているのである。こんなつまらないことはない。

「でも、手作りはめんどくせーしなー」と思っているあなた。たしかに手作りは手間がかかる。今回紹介しているものは、Ⓓを除いては、どうしても量産が効かない。絵手紙なんかで年賀状を作っていたらそりゃもう年内に全員に出すのは不可能である。そこはそれ、考え方をちょっと変えていただきたい。全部手作りしようとするからしんどいのである。

手抜きができてかつ非常に効果的な、とっておきの方法をお教えしよう。

このような技法は、質感の違うものを組み合わせると、ひとつだけよりも断然効果的なのである。だから、とくに年賀状のように量産の必要がある場合、簡単で量産の利く技法（パソコン、コピー、プリントゴッコなど）で80パーセントほどを作ってしまい、残りちょっとの部分だけ下で説明するような技法を取り入れるのがコツである。たとえば、輪郭線だけ鉛筆で書いたものをコピーしておいて、Ⓒのようなもので色をつけるとか、パソコンで大体の部分は作っておき、“A HAPPY NEW YEAR!!”などのメッセージだけⒶのカリグラフィーやⒸのエンボスなどを使ってみるとか。組み合わせや、使い分けのセンスで年賀状の見た目はぐっと上がるはずである。

しかも今回紹介しているツールのありがたいところは、下手でもそれなりに見えてしまうところだ。むしろ、“手作り感”とか“味”といった評価になるのが不思議なところだ。

宛名書きのようなところは、パソコンにやってもらって、今年はこういうところに手間をかけてみてはいかがだろう？

あ、そうだ、かっこいい年賀状ができたら私宛にも一通送ってくださいね。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）
千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。
E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

Ⓐ **パラレルペン**　4,500円　パイロット　●欧文習字といわれたりもするが、独特の装飾的な文字を、先端の横幅がうんと広いペンを使って書くものだ。書きなれるのに多少コツがいるが、クリスマスカードなどにはぴったり。ほかの色のペンと先端をくっつけて色を混ぜるとグラデーションも簡単につくれる。このタイプは比較的扱いも簡単なので、入門にはオススメだ。

Ⓑ **スケッチ水彩　アクアッシュ　携帯用12色セット**　2,800円　ぺんてる株式会社　●水で溶ける全芯色鉛筆とみず筆のセット。アクアッシュで描いた絵を、みず筆を使ってのばすことで、水彩画の雰囲気を出すことができる。また色鉛筆としてそのまま描くこともできるので、いろいろな表現が楽しめる。筆を洗う必要がないので、水彩画のセットなどとくらべて持ち運びが簡単なことも魅力的。

Ⓒ **BE-COLOREX エンボスパウダー**　各580円　株式会社ビバリー　●専用のスタンプ台やペンを使って絵や文字を描き、インクが乾ききってしまうまえに、その上からこの粉末をふりかけて、紙を立ててトントンと余分な粉を落とすと、文字や絵のところだけに粉末が残る。これをオーブンに入れて暖めると、粉末は溶けてくっつき、きれいなふくらみを持つ。金銀や透明などもあり、ほかの画材では表現できない硬くツヤのある質感と凹凸感が楽しい。ただし、インクジェット用の年賀はがきでは、エンボス効果が半減する場合がある。

Ⓓ **リソースクリプト**　6,900円　理想科学工業株式会社　●これはコピー機が普及する以前によく使われていたガリ版印刷という手法とプリントゴッコをかけ合わせた簡易印刷機で、ヤスリ板という板の上に原紙をのせて上から鉛筆等で絵を描くだけで版が作れる。あとはプリントゴッコと同じような要領でインクをのせてペッタンペッタンするだけで簡単に印刷ができる。鉛筆のやわらかいタッチが表現できるので、とてもやさしい雰囲気の絵が簡単に量産できる。上から水彩絵の具などで着色すれば、どう見ても量産とは思えない。

Ⓔ **スタイラス技法エコノミーセット**　2680円　アルテージュ株式会社　●金属製の先端の細い棒で紙をへこませ、上から幅の太い色鉛筆で軽くこすると、へこんだ部分には色がつかず、ほかの部分だけに色がつく。だから、明るい色から着色し、一色加えるごとに、その部分をへこませ、上から色を重ねていくと、作例のような、線の部分が明るくて周りが暗い色の不思議な絵が出来上がる。手間はかかるがインパクトはバッチリだ。

Quiz これは何に使うもの？

青色のチェックシートといっしょに使います。ペンのような外観だけど、スケルトンのボディの中にはオレンジ色のテープが入っているよ。ラインマーカーはもう古い。受験勉強のお供にぴったりなこの商品。さて、どうやって使うものなのでしょう？　答えはスグ下！



チェックテープセット・青　400円　ゼブラ株式会社　●暗記したい部分にチェックテープを貼り、その上から青色のチェックシートを被せると、なんと文字が消えてしまうスグレモノ。ちゃんと覚えたら消しゴムをかけるだけで、オレンジのテープが消えてしまうのだ。薄い紙でも裏うつりしないよ。

GBゲーム徹底解析

電車でGO!

サイバーフロント
1999年12月10日発売
価格 4,200円(税別)

電車でGO!ジャーナル

鉄道ファンの心をくすぐり続けている『電車でGO!』シリーズに、ゲームボーイ版が登場する。すでに携帯ゲーム機では、ワンダースワン版が先行リリースしているが、こちらはカラー専用でより臨場感あふれるプレイが体験できる。もちろんゲームボーイ版ならではの新要素も加わって、さらに熱い(?)運転が楽しめるようになったのだ。

鉄道模型協力：（株）カトー

GBC版のココが新しい

スタンプラリーで0センチ停車に燃えろ!

各駅に停車するごとにスタンプがもらえるようになった。『電車でGO! 2』から採用された0センチ停車システムによって、センチメートル単位で停車位置を測定。その停車位置の精度によって、停車技術がレベル1～4までの4つのランクで評価される。停車位置に近ければ近いほど高いレベルのスタンプがもらえ、停車位置100センチ未満で止まることができれば、レベル4のスタンプを獲得できるのだ。さらに各路線を完走すれば、路線ごとのスタンプが与えられ、総合的な運転が評価される。そして、すべてのスタンプをレベル4で取ると、ある秘密のパスワードが表示されるのだ。



停車位置に集中

距離はセンチメートル単位で計測される。正確に止まるには微妙なコントロールが必要。



スタンプを集めろ

集めたスタンプは記録され、スタンプモードで確認できる。全路線レベル4を目指そう。

大崎

五反田

目黒

恵比須

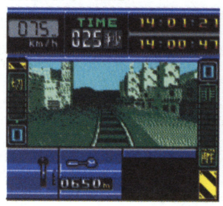
渋谷

START!

速度制限

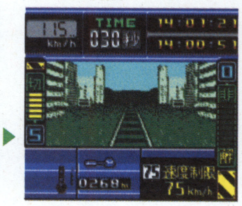
山手線の速度制限は75キロ。まず、走り出したら75キロまで速度を上げる。そして、75キロになったらマスコンを解除し、あとは惰性で走って行こう。もちろん、速度が落ちすぎたらマスコンを上げて調節しよう。

制限時間に注意



駅から駅までは制限時間がある。区間の途中は制限速度いっぱいで走り、駅が近づいたら惰性運転で走るのだ。

75キロ制限



75キロ制限の標識が出たら速度をチェック。75キロ以上出ていると、速度超過で減点となってしまう。





山手線205系で出発進行!

おなじみの山手線を使用して、ゲームの流れをシミュレート。スタンプラリーを交えながら、発車や停車などのポイントを紹介するぞ。

出発

すぐにブレーキを全解除。信号が変わり、出発進行の合図が出たらマスコンを全開まで上げよう。合図の出るまえにマスコンを上げると減点になってしまうのだ。この動作は各駅でも同じ。

音声つき



音声で「出発進行」と告げてくれる。声の出るまえにブレーキは解除しておこう。

4つの路線が楽しめる!

山陰本線 初級 全5駅



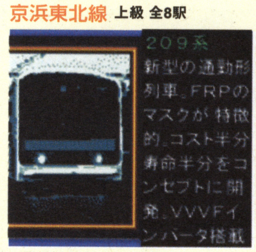
運行区間は亀岡から京都。ただし、太秦、花園、二条の3駅が省略されている。電車はディーゼル列車のキハ58系。ローカル線ならではのゆったりとした運転が楽しめる。

東海道本線 上級 全9駅



京都から大阪間の路線を再現。この区間はJR京都線とも呼ばれ、関西の近郊電車として活躍している。使用するのは、座席がクロスシートになった221系快速電車。

京浜東北線 上級 全8駅



大宮から横浜までを結ぶ路線。ゲーム内では品川から横浜間を走る。209系は熱線吸収ガラスを採用し、価格や整備面などコストパフォーマンスに優れた車体。

山手線 上級 全11駅



関東を代表する環状通勤電車。ゲームでは渋谷から東京までを運転できる。混雑の激しいことから、6扉、折り畳み式腰掛け式の車体の導入や、通勤車両最大の11両編成を組む。

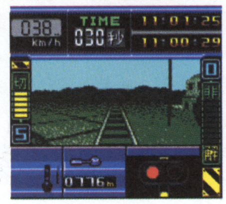
筋金入りの“てっちゃん”が送る『電車でGO!』GBC版インプレッション!

GBC版には新しい要素として、制限時間内に停車できた駅でスタンプが押される“スタンプラリーモード”が加わった。スタンプは運転レベルに応じて“まだまだ”、“やるなあ”、“おみごと”となり、最高レベルでは絵柄が電車の写真になる。

小さい画面ながら電車の動きはしっかり表現され、キハ58系のもったりした加速と209系のスルスルと上昇する加速の違いも再現されているし、停車するときの微妙なブレーキさばきが楽しめる。操作は十字カーソルの上下とABボタンを使う“ツーハンドル”と、十字カーソルの上下だけで運転する“ワンハンドル”が選択可能で、停車駅での距離メーター表示をセンチメートル単位にできる。

収録路線は、山陰本線、東海道線、山手線、京浜東北線だが、残念ながらどの路線も単線で景色のパターンも少なく、渋谷駅ではホームの位置が逆だったりする。“電車を上手に駅に止める”という部分がきちんとできているだけに、景色の違和感が気になる。これなら無理して各路線を移植せずに、架空の新路線として設定したくれたほうが良かったかもしれない。シミュレーション志向ではなく、純粋にゲームとして楽しめる作品だ。

Text by 杉山淳一



品川 田町 浜松町 新橋 有楽町 東京

停車

このゲームでいちばん重要な停車。ブレーキの利かせはじめは、駅の手前250メートル付近。最初はブレーキはきつめに、ある程度速度が落ちたらブレーキを緩める。停車位置が近くなったらブレーキを上げ下げして、電車の速度をコントロールするのだ。そして、電車が止まると運転評価が表示され、停車した位置によってスタンプがもらえるぞ。ただし、再加速や急ブレーキは減点となり、停車位置に関係なくもらえるスタンプはレベル1になってしまう。

停車位置でスタンプ獲得



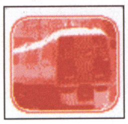
レベル1：500センチ未満～400センチ以上



レベル2：400センチ未満～200センチ以上



レベル3：200センチ未満～100センチ以上



レベル4：100センチ未満

0センチ停車を目指せ



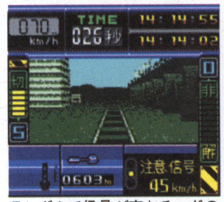
ブレーキは8段階。速度と距離を考え、ブレーキの強弱を調節するのだ。

王冠マークが輝く



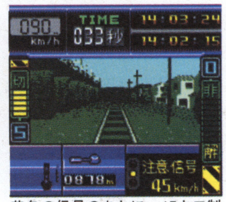
レベル4のスタンプを獲得した駅には、路線図の表示で王冠マークがつく。

信号に注意



ランダムで信号が変わる。どの区間で出るかわからないので注意が必要だ。

45キロ制限



黄色の信号のあとに、45キロ制限の標識が出現。マスコン解除でブレーキ操作。

信号

信号が赤や黄色のときがある。赤は停止で、黄色は45キロ制限となる。この場合、す速くブレーキをかけて減速しなければならない。信号を無視したまま走ると、大幅の減点となってしまう。もちろん、信号が青に変わったら、再び加速して電車を走らせるのだ。

スタンプラリーキャンペーン実施中

全駅、全路線のスタンプでレベル4を獲得すると、あるパスワードが表示される。そのパスワードとゲームについている応募券をハガキに貼って応募すれば、抽選で素敵な商品がもらえるぞ。な、なんと電車のプレートのレプリカやJRのオレンジカードが当たるのだ。



レプリカプレート 20名



オレンジカード 100名

ゲームソフトプレゼント

ゲームの発売元のサイバーフロントから、今回紹介した『電車でGO!』を3名の読者にプレゼント。ソフト希望の方は、はがきに住所、氏名、年齢を明記の上、〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10（株）アスキー ファミ通NP編集部『電車でGO!』係まで。発表は発送を持って換えさせていただきます。



終点

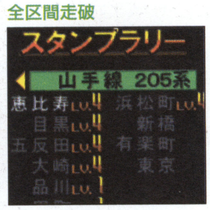
全区間走破すると、4つの項目で運転の総合評価が表示される。また、ノーコンティニューで全区間走破すれば、各駅で獲得したスタンプのレベルに応じて路線のスタンプがもらえるのだ。

総合評価発表



優、良、可、不可の4段階で運転技術を評価。“優”を取るには減点をなくすこと。

全区間走破



すべての駅でレベル4のスタンプを取れれば、路線のスタンプもレベル4となる。

GOAL!

PCゲームもサイバーフロント！

この『電車でGO!』の発売元、サイバーフロントの活躍はコンシューマーのみに留まらない。PCゲームのラインアップもまた、非常に充実しているのだ。PCを持っているキミにはぜひサイバーフロントのホームページもチェックしてみてもらいたい。



山が海と接しているこの辺りだが、海岸線には人の気配がある。中立地帯とは言ってもできれば穏便に突破したい。
オレは山の稜線に進路を取った。ところどころに生える潅木から、たまに鳥が飛び立ってオレを驚かせる。
山道は予想外に楽に越えられ、平野部が見えてきた。左に行けば近道なのだが、右には先遣隊が架橋したルートが確立されている。
それに左のルートは別の敵の基地があるという事実が、スパイ衛星からのデータで報告されている。
右のルートは、まるで海の中道のようだ。両側の海には魚の姿も見え、日は燦々と照り付けている。
単調な行程だが安全に目的の基地の背後にでるには進むしかない。

★

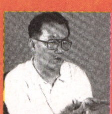
永遠と思える道も、やがて西に折れて、なんとかヤツらの見える位置にやってきた。
全員が整列して、前に立った指揮官らしき男の話を聞いている。アイツが将軍だ。
同じカーキ色の軍服にヘルメット、紛れたら見分けがつかないだろう、ここからは力押ししかない。
連中が解散した瞬間オレは飛び出した。何が起こったか分からない兵士を尻目に、将軍の身柄を拘束する。
少し暴れているが、このまま味方の基地まで連行だ。潜入路を逆に戻り始めたころ、太陽が真上に見えた。
どうやら今日中に任務は遂行できそうだ。

★

数時間後、オリーブ色の味方兵士に将軍を引き渡した。仕事を終えた男の背中を夕陽が照らしている。
今回の任務からも無事帰投することができた、休暇はスキーにでも行くか、南の島はもうコリゴリだ。

★

その3日後、将軍から得られた情報を元にして、味方基地は新たな要塞の建設に着手した。



遠藤雅伸（えんどう・まさのぶ） 一九五九年 東京都生まれ。三十九歳。
ゲームスタジオ代表。一九八二年に伝説のアーケードゲーム『ゼビウス』を制作。
その後も『ファミリーサーキット』や『ドルアーガの塔』などの名作を世に送り出す。
現在はN64とGBをつなぐ64DDケーブルを使った野心作『DT（仮）』を制作中。

ソルコーダ作戦

文　遠藤雅伸
絵　ララスー・プーポ・ラボ

日の出と共にオレは南の島に降り立った。
今回の任務は、この島の北にある敵の基地から将軍を誘拐することだ。
オレの名前は「7」、それ以上のことは関係ない、この島から脱出するまではオレには過去も未来もないのだ。
未開の島には不釣合いとも思える銀のアンテナを背にして、オレは前進を始めた。
樹木が鬱蒼と茂った森の向こうに果樹園が広がり、建物が見え隠れする。人影は見えない、チャンスだ。
集落を抜けると左手の丘に建設中の施設が見える。H＆P社製のバイノキュラーを覗くと赤備の一団。これは敵だ。
まさかオレが潜入しているとは気付くまい、見張りも置かずに一心不乱に作業を続けている。
足場に幕がかかっていて何を作っているかは判らないが、もし完成すれば味方が不利になることは確実だ。
しかし、あれだけの建造物を破壊するだけの装備は持っていない。今回の任務はあくまで将軍の誘拐だ。
帰還したら報告だけはしておこう、後は後発隊が何とかするだろう。
スイッチを押してGPSで確認する。間もなく川があるはずだ。そして丘を越えると見えた、あの川を渡れば中立地帯に入る。
突然、左手から声が上がった。川岸で釣りでもしていたのだろうか、敵の斥候に見つかった。オレは一気に川へ走った。
しかし背後で敵は何かを射出したようだ、マズい、水中では回避運動が取れない。
オマケにヤツが発射したのはホーミング弾だ、赤い弾頭が弧を描いてこちらに迫ってくる。
着弾！
今回の任務のために新品の防弾スーツを着てきて助かった。シワも寄らないこのスーツは当然複合素材なのだろうが、
デュポン社のケブラーが使われているに違いない、特有の黄色い表面がそれを物語っている。これなら20発くらいくらっても大丈夫そうだ。

ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

もうすぐ始まる歳末助け合い運動を乗りきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！ ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなオトナの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

別名プレゼント獲得週間ともいわれるクリスマスまであと1ヵ月と少々。欲しいプレゼントはもう決まったかな？ どうせ買ってもらうなら最新のポケモングッズ！ いまや各百貨店のおもちゃ売場や、玩具店などには“ポケモン関連商品コーナー”なる専用の売り場が設置されているところも珍しくはないハズ！ 文具関係はもちろんのことアパレルやレジャー、ぬいぐるみなどと、それこそ数え切れないくらいにその種類は千差万別だ！

Today's Special

そこで今回は、いままでみなさまにご好評いただいている“流行ポケモン通信”をクリスマスまであと1ヵ月記念として一気に拡大！ ポケモンセンターの新商品情報を中心にトレンディーかつオリジナリティーあふれるポケモングッズの数々をドーンとあつめた、集大成をお届けしちゃおうってワケなのだ！ 各ジャンルごとに、われわれが独自にセレクトした新商品ラインアップの数々をみなさんに紹介していくので、ぜひこのコーナーを参考に、いまのうちからサンタクロースにおねだりするものを決めちゃってちょ！？

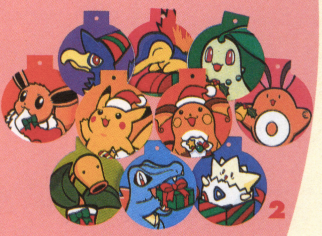
1 15センチというミドルサイズのクリスマス限定ステッカー。『ステッカー'99クリスマス』300円（税別）発売中 2 あるときはクリスマスカード、またあるときはクリスマスツリーに飾って彩りを添えるオーナメント。10種1セットだよ。『オーナメントになるクリスマスカードセット'99』1,350円（税別）発売中 3 ちょい小さめだけど4枚セットになっているお得なセット版プレート2種。ポケモンをクリスマスふうにアレンジだ。『プレートセット'99クリスマス』2,450円(税別)発売中 4 プレゼントを贈る箱が、もうすでにプレゼントになっているという小粋なボックス。『プレゼントボックス'99クリスマス』400円（税別）発売中 5 ピカチュウたちがそろってピカピカと超カワイイ。6体がつながったクリスマスツリーライト。『クリスマスツリーライト』1,500円（税別）発売中 6 クリスマスイメージの人気ポケモンたちがデザインされたマグカップ6種。『マグカップ'99クリスマス』940円（税別）発売中 7 ペン入れや小物入れにも使えそうなプレート。幻想的なクリスマスアートをフィーチャー。『プレート'99クリスマス』各1,370円（税別）発売中 8 赤いサンタキャップをかぶったぬいぐるみ3種。ピカチュウ、トゲピーに人気急上昇中のマリルがコスプレ。『ポケモンサンタぬいぐるみ』1,600円（税別）発売中 9 ポケモン人気キャラクターたちがただのモミの木をポケモンたちの集まるツリーに変身させてくれる飾り付けセット。24個入りっ！ 『クリスマスツリーオーナメントセット』1,200円（税別）発売中 10 ファミリーサイズのカワイイクリスマスツリー。てっぺんではお星サマの代わりにスターミーが輝いてるぞ。『クリスマスツリー大』4,800円（税別）発売中 11 ピカチュウ、オタチ、イーブイ、トゲピーが新たにデザインされたバッチセット。『ポケモンバッチセット'99クリスマス』820円（税別）発売中 12 招待状やお手紙に最適なカード。新キャラクターのワニノコとヒノアラシがデザインされてるよ。『クリスマスカード'99』290円（税別）発売中 13 ドレスアップしたファッションのワンポイントとして付けておけば注目の的。クリスマス限定なのです。『ピンズ'99クリスマス』500円（税別）発売中 14 水を入れたドームのなかでポケモンたちがフワフワと踊りまくっているロマンティックな装飾品。クリスマスタイプは期間限定。『ウォーターミュージアムクリスマスタイプ』1,200円（税別）発売中 15 ポケモンたちがブーツに入っているキーチェーンタイプのオーナメント。『クリスマスぬいぐるみオーナメント5種アソート』680円（税別）発売中 16 まぬけなヤドランのシッポにツリーが生えました。『ヤドランツリー』1,280円（税別）発売中

流行ポケモン通信

いまやポケモングッズも多種多様！
冬休みにはポケモングッズに埋もれて過ごしたい～!!



1



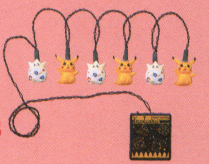
2



3



4



5



10



6



7



8



9



11



12



13



14



15



16

*注：1～4、6、7、11～13は、ポケモンセンターでのみ販売されているオリジナル商品です。

1 リュックタイプのぬいぐるみ4種。ピカチュウ2種と、トゲピー、プリンのラインアップ。『リュックぬいぐるみ』各2,900円（税別）発売中 2 サンタ泣かせとしては最高峰の珠玉の一品だ。言っとくけど実寸大じゃあないよ、念のため。『ぬいぐるみBIGルギア』29,800円（税別）発売中 3 アニメのなかでサトシがかぶっているキャップとお揃いの品。『ポケモンキャップ』2,500円（税別）発売中 4 映画『ピカチュウたんけんたい』で活躍する人気キャラクターがちびコロスタンプになった！『ちびコロスタンプピカチュウたんけんたいセット』1,200円（税別）発売中 5 20センチのデカデカ貯金箱。マリルとピカチュウが選べるよ。『バンクXL』2,500・2,800円（税別）発売中 6 植木鉢と、土に管状の部分を差し込んでおくウォーターキーパーがポケモンキャラになった。ピカチュウ、トゲピー、ゼニガメの3種。『ウォーターキーパー付プランター』各2,500円（税別）発売中 7 「ポケモンカードneo（ネオ）」シリーズの発売に合わせ、オリジナルのデザインを施したコレクションファイル。『ポケモンカードオフィシャルコレクションファイル』1,800円（税別）12月10日発売 8 かくれざとのお家やポケモンデパート、ポケモンセンターなどが組み立てられる。『ブロック』1,980～3,980円（税別）発売中 9 ポケモンカードゲームの新シリーズ、『ポケモンカードneo金・銀、新世界へ…』！『ポケットモンスター金・銀』で新たに発見されたポケモンたちがカードになって登場だ。まずはこのシリーズに先行して、ゲームのはじめにもらえる3体のポケモン、チコリータ、ヒノアラシ、ワニノコとそれぞれの進化ポケモンを9枚セットにしたスペシャルセットが！『「ポケットモンスター金・銀」発売記念プレミアムファイル』として発売！ スターターパックや拡張パックも来年2月上旬以降に発売されるので要チェック！『「ポケットモンスター金・銀」発売記念プレミアムファイル』600円（税別）12月10日発売 10 任天堂といえばトランプ。イエロー、グリーン、ブルー、レッドの4種類を抗菌加工したタイプ。『トランプ抗菌』各500円（税別）発売中 11『ガチャガチャ』の縮小版。もちろんポケモンキャラクターしか出てこないのでハズレなし。『ポケモンガチャポケマシン』3,980円（税別）発売中 12 リモコン式ポケモンのピカチュウとライチュウのセット。2体を戦わせれば、即バトルシーンなり。『リモコンバトルスタジアムセットピカチュウVSライチュウ』3,200円（税別）発売中 13 テーブルゲームの名作です。しかもカワイイポケモンがイッパイ！『ポケモンファミリーポンジャン』5,800円（税別）発売中 14 人気のUFOキャッチャーコンパクト版。『ポケモンクレーンゲーム』5,980円（税別）発売中

『ポケモンセンターオーサカ開店一周年記念まつり』開催!!

な、な、なんとポケモンセンターオーサカがオープンから、無事一周年を迎えることになりました～。これも普段からポケモンとポケモンセンターを愛してくださっている方々のおかげ！　そんなみんなへの感謝とご愛顧をかねてポケモンセンターオーサカでは、以下の日程において開店一周年を記念したおまつりを催すこととなったぞ！

当日はキャラクターの着ぐるみショー（午前11時～、午後3時～）や、サトシの声でおなじみの松本梨香さんのステージ（午後12時～）、そしてイマクニ？が一日店長をしていたりと、盛りだくさんのイベントが目白押し。

しかもそれだけでなく、一周年を記念したポケモンセンターオリジナルのグッズも販売されちゃうのだ！　オーサカメインのキャラクターをフィーチャーしたステッカー（450円）にピンズ（500円）、ピカチュウ・ゼニガメ・ニャースの絵柄の3個セットバッジ（760円）などどれもオーサカ店限定アイテムなので売り切れ必至！

さあ、すぐにカレンダーに赤丸つけて、当日は家族そろってポケモンデーにしちゃおうぜ!!（なお、悪天候の場合もしくは都合により、中止あるいは内容を一部変更する場合があります）。

日時：平成11年12月12日（日）　場所：梅田センタービルB1広場
お問い合わせ：ポケモンセンターオーサカ
Tel 06(6373)8080

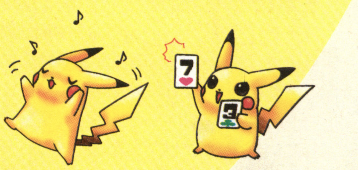




日常生活にポケモンを浸透させよう。基本はやっぱり身のまわりから！

『ポケットピカチュウカラー　金・銀といっしょ！』発売!!

昨年春、発売と同時に大反響を呼び、センセーショナルな一大ブームを引き起こしたあのピカチュウファン必須アイテム『ポケットピカチュウ』が心機一転、カラーになってかえってきた！



サラリーマンから小中学生、OLやお年寄りにまで幅広い層に楽しまれていた伝説の歩数計がまたもや発売されたのは知ってるかな？　基本的な遊び方は前回同様、ひたすら歩けばそれによっていろんなことが楽しめちゃうって感じなんだけど、まだ発売されたばかりなので今回リニューアルされたところをちょこっと紹介していくぞ。



1 ポケモン金・銀との通信が可能になった！

ポケットピカチュウカラー（以下ポケピカカラー）でためたワットをポケモン金・銀に送ると、いろんなどうぐが手に入る！　また、ポケピカカラーどうしでもワットのやりとりができるんだ。

2 ミニゲームでワットを増やせ！

ピカチュウが両手にカードを持っているので、右側が左側のより大きいか、小さいか当てるだけでワットがもらえるぞ。単純だけど悩んじゃうんだよね、こういうのって。

3 ニョロモ、ディグダが登場するぞ！

ピカチュウの友だちも登場しちゃう。どこで出るかは……、ん？　釣りでもしてみるか!?

4 眠っているピカチュウを起こしても平気！

ピカチュウが眠っているときに本体を振って起こしても、おともだち度は下がらないので安心だよ。でも、ピカチュウを寝かさないのはちょっとイジワルかな？

5 いろんなしぐさをしてくれる！

本体を振ると、そのときの状況に応じてピカチュウはいろんな動作をしてくれるぞ。たとえばサーフボードに乗っているときにはなみのりに成功しちゃたり！

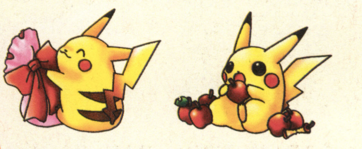
6 アラームの作曲が可能だ！

時計の機能も付いているスグレモノのポケピカカラー。時計のアラーム音が作曲できちゃうのだ。

7 総歩数とおともだち度が大事！

総歩数が少なかったり、ピカチュウとのおともだち度が少ないとちょこっとしかしぐさはしてくれない！　とにかくなかよしになるべし。

いまお伝えできるのは以上だが、詳しいゲーム内容などについては次回以降、新しい情報が入り次第紹介していこうと思うので、チェキチェキだぜ!!





アニメのポケモンをつい最近見始めた人や、キャラクターのかわいらしさしか見てこなかった人などもいると思う。そんな人のために、放送されたアニメのなかから編集部が趣味と独断でセレクトしたベストストーリーを紹介していくぞい!!

ポケモンフラッシュバック

いままで放映されたテレビアニメ版ポケットモンスターのなかから見てもらいたいストーリーをピックアップ!!

テレビアニメが始まってから4年目に突入しようという今日この頃。キミたちのなかにはきっと、テレビアニメ版のポケットモンスターが始まってからその魅力にとりつかれた人や、キャラクターのかわいらしさのみにハマっているような人がいるハズ。そんなポケモンのおもしろさを最大限に吸収していない人たちのために、編集部がいままでテレビで放映されたアニメのなかからイチオシしたいストーリーを厳選してお送りしようというのがこのコーナーのコンセプト。今回は、オトナのオトナによるオトナのための作品ということで、第17話『きょだいポケモンのしま!?』をイチオシしよう！

とりあえずみんなが、主人公サトシがピカチュウとともに冒険の旅をしている的なおおまかなストーリーは知っているものとして話は進めてしまうが、サトシたち一行がサントアンヌ号という豪華客船で漂流し、ピカチュウたちと別れ別れになってしまうところから物語はスタートするのである。

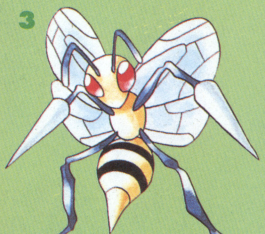
まず、そのストーリー全体の約3分の2がポケモンどうしの会話によるポケモン語のため、字幕スーパーになっているのが注目。そう、この回はサトシが主役なのではなくポケモンたちが主役なのだ。ロケット団のふたりも同様に漂流してしまったために同じくポケモンたちとわかれたのだが、流れ着いた島で出会ったポケモンが敵、味方関係なく仲良くご主人様を捜す姿には見るモノの心打つシーンといえるぞ。いっしょに探すに当たってアーボが言ったセリフ、「悪いポケモンはいない、いるとすれば悪い人間だけ……。」が今回の名セリフ。ク〜ッ、泣かせるね〜!!

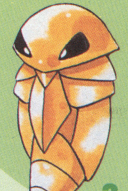
そしてここで注目のベストシーン！ただ単にボーッとしているだけのような訳のわからない存在として有名なヤドンが、おでん屋台のオヤジに扮して探し疲れたポケモンたちのグチを聞き、癒してあげているのだ!! これぞまさに日本の現代社会の象徴。サラリーマン的な姿が本当に笑える。夜遅く、家に帰ってくるようなお父さんたちは笑えないと思うけどね。ピカチュウ、ゼニガメ、ヒトカゲ、そしてアーボ、ドガース、ニャースたちポケモンにもそれぞれにストレスみたいなモノがあったってことだね〜シミジミ。

とにもかくにも結局無事サトシたちと出会える訳なのだが、屋台シーンだけは目に焼き付いて離れない！

ぜひともこの感動をみんなにも味わってもらいたいモノだ。見ていない人はいますぐビデオをレンタルしてきて見るべし!!

1


3



2

世間での認知度があまり高くないような、ちょっとジミめなポケモンを紹介するというこのコーナー。今回はその原点に戻り（とか言ったら悪いけど）ちょっぴりマニアックなビードルと、そこから進化するコクーン、スピアーたちを紹介しよう。

麗しのポケモン

ポケモンといえばピカチュウやニャース。でも、ほかにも、愛すべきポケモンたちがいる。

「ポケモンブリーダー、それは優秀なポケモンを育てることに情熱を注いでいる人たちのこと。今回紹介するポケモンはそんなブリーダー垂涎の3匹。なぜならブリーダーたちの楽しみのひとつはポケモンの進化。ピカチュウがライチュウに、といったような1回限りの進化はたくさんいるが2回進化するポケモンはほんの15種類だ。ブリーダーなら当然のこと、たくさん進化していく姿を見たいハズ。まさにビードルはそんな楽しみを提供してくれるポケモンなんだよね。

一見するとイモムシポケモンのキャタピーと似ているが、5センチの小さな毒針がけむしポケモンだよ、と自己主張していてカワイイ！ キャタピーが天然ボケのキャラクターだとすると、ビードルはヌケサクないじめっ子ってイメージがあるよね。

そんなビードルも、必死に成長しようと草地の茂みにかくれながらもひたすらハッパを食べているのだ。なぜかくれながらでなきゃいけないのか、わかる？

ビードルの進化形、コクーンは攻撃もすばやさもグンと下がっちゃう。自分で動くことも出来ないさなぎなんだから当然といえば当然だけど……。食べている途中いつ進化してもいいように、身を守るという意味からもかくれながひっそりと進化してしようとしているんだって。ポケモンの生態ってホント、奥が深いよね。

そんな何もできないときこそポケモンブリーダーとしての腕の見せ所。友だちやまわりから使えね〜よなどと言われながらも耐え、大事に育ててあげれば立派なスピアーになってくれるのだ。スピアーに進化した瞬間は、きっと感涙してしまうぞ。よく見れば3本の毒針もかわいいじゃな〜い!?

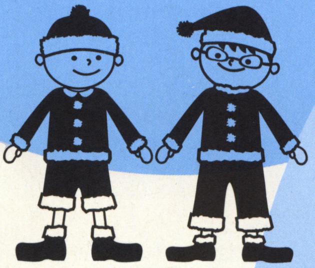
1 ビードル（いもむしポケモン）
トキワの森のような森や草地に多く生息。つぶらな瞳とお茶の水博士のようなダンゴッ鼻がチャームポイント。"いとをはく"の技が使えるのはビードルとキャタピーだけということをお忘れなく。

2 コクーン（さなぎポケモン）
ビードルの進化形で大人の体を作るための一時的な状態。動けないし、"かたくなる"しかできないくせに、ポケモンとの対戦に出して経験値を稼がせなくてはならないイヤ〜ンなやつ。

3 スピアー（どくばりポケモン）
両手とお尻に毒針を持つコクーンの進化形。アニメでは集団では現れ、サトシやピカチュウを追いかけ回すという役どころ多し。物をつかむことができないのが悩みのタネだとか!?

この連載もすでに6回目。
すこしはお子さんとの
会話のお役にたっていますか?
この際ですから、ご自分でも『ポケモン』を育ててみて
お子さんと交換してみるのもイイもんですよ。

子供たちが待ちに待った『ポケモン金・銀』もいよいよ発売ですね。この機会に乗じてゲームボーイカラーをねだられたりしてませんか? それでなくても忘年会やクリスマスプレゼントがアタマにちらついて大人はいろいろ節約しているというのにね。まぁ、昔から“親の心子知らず”と言いますし、なんといっても子どもたちの笑顔は疲れを忘れさせてくれますからね。この際、嫌なことは全部忘れて子どもたちといっしょに楽しんでみるっていうのはどうですか? “笑う角には福来たる”です。



大人のための ポケモン講座

第6回・アニメ版　そのさん

講師／長尾　剛

ピカチュウの存在

アニメ版『ポケモン』の人気を支えるもっとも大きな要因が、主人公サトシの連れているピカチュウの人気にあることは、誰の目にも明らかであろう。子供たちはこのピカチュウが大好きだ。つまり「サトシのピカチュウとは何か」という問いの答をつきとめることは、このアニメの意味そのものを捉えることにつながるのである。

児童文学にあって「主人公の傍らに、その手助け(実際的あるいは精神的な)となる存在を配する」という設定は、きわめて普遍的な仕掛けと言える。ただし、この「手助けとなるもの」には、いくつかのタイプがあって、それがどんなタイプであるかによって作品そのものの文学性が、大きく左右される。

サトシのピカチュウは、一般にどんなタイプとして認識されているだろう。それは、たいてい「子供が感情移入し易い可愛らしい存在＝マスコット・愛玩動物的なもの」というところではなかろうか。それは端的に言えば“頭を撫でてやったり抱きしめてやったりする存在”である。

こうした見方は、誤りではない。事実、サトシのピカチュウのキャラクターデザインは誰が見ても愛玩小動物のイメージだし、ピカチュウを初めて見る登場人物が「可愛い!」と叫んで抱きしめるシーンがあるなど、明らかにそうしたタイプとして描く演出が見られる。また、このイメージは、関連グッズのビジネスにおいてとくに方向性がはっきりしていて、我々がピカチュウのぬいぐるみや人形などを「欲しい」と思うのは、それが“可愛く作られている”からである。

ところが、そうしたデザインイメージとは裏腹に、サトシのピカチュウの“文学的意味としてのタイプ”は「マスコット」ではないのである。そして、ピカチュウが「一見マスコットに見えて、じつは深いところで違う存在になっている」点にこそ、我々がこのアニメに知らず識らず心引かれる要因がある。

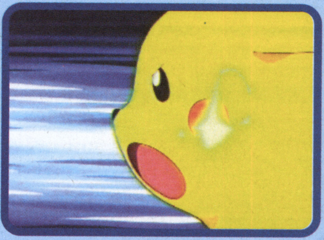
トリックスター

この作品におけるサトシのピカチュウの本当の存在意味は「トリックスター」である。トリックスターとは、物語の登場人物の一つのタイプを表す文芸用語で、基本的な意味としては、神話や伝承によく登場する「いたずら者」のことだ。彼らは、物語の中で「常識にしばられない感性」と「その感性を発揮するための優れた能力」を持つ。それは妖精のような不思議な存在だったり、“常識にしばられている大人”を手玉にとる機知に富んだ少年だったりする。イメージし易いものを挙げるなら、『長靴をはいた猫』の猫や、いわゆる「トンチ小僧・一休さん」の伝承がよい例だ。そして、これらの例を思い出せば解るとおり、子供はトリックスターの痛快な活躍が大好きなのだ(トリックスターの説明については、たとえば現札幌大学学長で我が国の代表的人類学者である山口昌男氏の著書『アフリカの神話的世界』などに詳しい)。

サトシのピカチュウは、第一話の登場からして「モンスターボールに入りたがらないポケモン＝人間に従順ではないペット」という“非常識な存在”であり、サトシは当初、かなり翻弄される。しかし、それだけに両者が互いの苦労の末に結んだ友情は、常識的な強弱関係(飼い主とペットの関係)を超えた“個性的な強い絆”として、我々に感動を呼ぶ。

また、トリックスターは、痛快な活躍を出来るだけの優れた能力を持つものだが、この点、サトシのピカチュウは、かなり強いポケモンである。しかも、ポケモンバトルのときの彼の表情はとても楽しげで、じつは“好戦的な性格”であることが、作品をよく観ると解る。こうした「戦いや破壊を“喜ぶ”性質」は、まさにトリックスターのそれであり、だからこそ、必ずしも道徳的とは言えない反面、子供にとっては無限の魅力を感じさせるものなのだ。心理学者の河合隼雄は、「義経伝説」における弁慶をトリックスターの一典型としている(『昔話の深層』)。伝説の荒法師・弁慶と“生き生きと戦う”サトシのピカチュウ、確かに通じるものがあるだろう。

要するにアニメ版のピカチュウは、単なるマスコットでもヒーローでもない、文学的に深みのあるキャラクターで、だから子供の心の奥深くに訴える魅力を持っているのだ。アニメ版『ポケモン』は、奥が深いのである。



いつでも特別扱いされているピカチュウは『ポケットモンスター』のストーリー展開に描かせない存在として描かれている。



さまざまな伝説を持つ源義経のパートナー弁慶もまた主人を凌ぐ人気者である。それこそがトリックスターの証なのである。



マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club

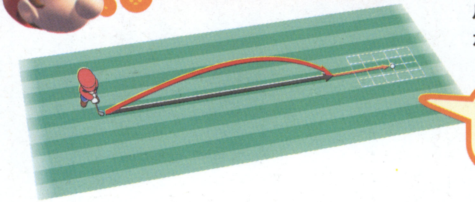
Vol.1 とにかく基本をしっかりと踏まえよう
It's very important to keep the basics!!

Aボタンをタイミングよく押しているだけでは、スコアがどうという以前に、『マリオゴルフ64』の本当のおもしろさもわからないというものです。今回は、スコアメイクにも役立つ、ごくごく基礎の部分を解説していくことにしましょう。



ボールは地面に落ちてからさらに転がっていく

グリーンを狙っての第2打。画面の中央に表示される数字だけを見て、だいたいピッタリの距離のクラブに変えて打つ……でも、思ったよりも距離が短くて届かなかった、なんて経験をしたことはありませんか？　例えば、無風状態で、飛距離が200ヤードのクラブを使ってボールを打ったとしましょう。放物線を描いて飛んでいったボールは、200ヤード地点に落ちてピタッと止まる、というわけではありません。飛んで、格子状に表示されるターゲットが示す地点に落ち、さらにコロコロと転がってから止まります。つまり、「ボールは、転がった距離も合わせて、打った地点から約200ヤードさきまで届く」ということになるのです。この"転がり"を含めた距離というものを認識することから『マリオゴルフ64』は始まる、と言っても過言ではありません。

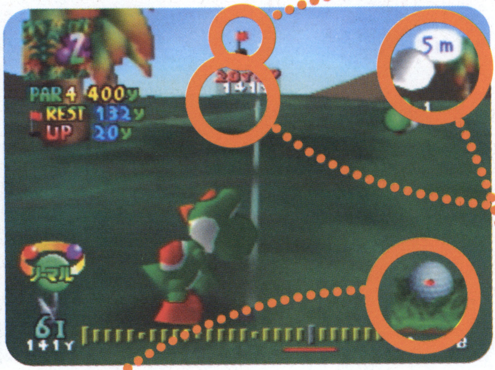


ちなみに、ボールが空中を飛んで着地するまでの距離は専門用語で"キャリー"、着地して転がって止まるまでの距離は"ラン"と呼ばれます。"キャリー"＋"ラン"≒"飛距離"と考えるといいでしょう。ただし、実際のプレイにおいては、風や地面の状態、力加減などによって距離は微妙に変化するため、必ずしもピッタリの飛距離が出るというわけではないのでご注意を。



いきなり打たずにまずは落ち着いて画面情報の確認を

"キャリー＆ラン"の認識ができたら、つぎはショットのまえの画面から得られるさまざまな情報について知ってください。ターゲットだけを頼りに打つ方向を決め、そのままショットしていませんか？　画面内の情報を手がかりにして、ボールを打つ方向やクラブを決め、力加減を判断してショット……そこには、謎解きやパズルゲームのようなおもしろさが隠されています。そして、狙いどおりの場所に打てるようになれば、そこでは一段階うえの楽しさがプレイヤーを待っているのです。ここでは、画面のどの部分からどんな情報を得て、どう修正すればいいかを解説していきましょう。



① 地面の傾き

ピンの位置とボールの軌道とのズレは、地面の傾きを教えてくれます。ターゲットは、傾斜のない場合の落下地点を示しているため、写真のように地面が右下がりに傾いていると、普通に打ってもターゲットの右側へ飛んでいってしまいます。向きを変えるまえにRボタンを押し、ターゲットが示す仮の着地点とその周辺を確認しましょう。周囲にバンカーなどの障害物がある場合は、傾いている方向と、傾き具合の大きさを考えながら、ターゲットの位置を調整します。

② 現在地とターゲット地点との高低差（上）と距離（下）

ボールの落下地点が現在地よりも高い場合は赤、低い場合は青い文字で表示されます。この場合は、グリーンは19ヤード高い位置にあることを示していますが、ここでコンピューターがセットしたクラブのまま打つと、数10ヤード単位で飛距離が足りずなくて泣きを見ることになります。高い地点に向かって打ち上げるときは長めに、逆に低いところへはやや短めに打つ、というのがセオリーです。なお、高低差は画面左にも表示されるので、それも参考にするといいでしょう。

③ ライ（地面）の状態と力の伝達率

例えば、平坦なフェアウェイで180ヤード飛ぶクラブを使うと、ほぼそのとおりの飛距離が出ます。しかし、ボールがラフの中に入って"80−90"と表示されている場合、パワーの80〜90パーセントしかボールに伝わらないため、144〜162ヤードしか飛ばない、ということになります。ここではライの状態によって飛距離がどれくらい短くなるか、さらにはその幅を確認するようにします。

④ 風向き

風は、向きと強さがボールの動きを左右し、飛ばす距離が長くなるほど風の影響は大きく、短いほど小さくなります。追い風か向かい風か、左右どちらに吹いているかを見ましょう。なお、6メートル以上の風が吹いている場合は、グリーン周りからのアプローチなどで打つ距離が短くても、多少風の影響を受けることを考えるといいでしょう。

次号ではプラムの魅力を追求します!!

駆け足での説明でしたが、いかがでしたか？　ボールが飛んで止まるまでには、"なぜそうなるか"という理由があります。それを知れば、おのずとスコアは減っていくものなのです。さて、次回の「マリオゴルフ倶楽部」ではプラムを大特集！　……え？　なぜプラムか、ですって？　彼女を知ることで、『マリオゴルフ64』のおもしろさがよりわかることになるのです。さらに、ちょっとしたイベントも企画していますよ。それでは、次回をご期待ください！



メーカー／任天堂 価格／6,800円 ジャンル／スポーツ バッテリーバックアップ 振動パック対応 64GBパック対応



第2回任天堂公式ファミ通トーナメント結果発表!!

『マリオゴルフGB』で育成したキャラクター限定で行われた第2回トーナメントでしたが、今回も応募総数は6,240通と、多数の皆さまにご参加いただきました。本当にありがとうございます。そこでくり広げられた激戦の結果は、果たしてどうだったでしょうか!?

優勝

大阪府 **中山真作**様

●スコア	▶−29
●キャラクター名（使用キャラクター シェリー／レベル99）	▶フィアナ
●タイム	▶41:42:30



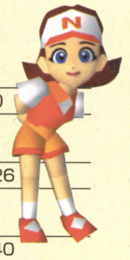
盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、海外限定色のGBカラー本体、オリジナルキャップ、特製ボール、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで贈呈

入賞…2〜4位の入賞者各1名、計3名

徳島県 **中川優也**様
●スコア▶−28 ●タイム▶9:04:50

新潟県 **渋谷正寛**様
●スコア▶−28 ●タイム▶10:45:26

神奈川県 **田宮貴幸**様
●スコア▶−27 ●タイム▶10:49:40



海外限定色のGBカラー本体、特製ポロシャツ、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで贈呈

順位賞…100位、200位、300位、400位、500位の中から抽選で1名ずつ、計5名

北海道 **小島聖治**様
岩手県 **高橋隼輝**様
東京都 **新籾宏美**様
東京都 **柏木ひろ子**様
福井県 **富士晃**様



海外限定色のGBカラー本体、特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで贈呈

64賞…-8(スコア64)で回ったプレイヤーの中から抽選で20名

北海道 **鈴木恵**様
東京都 **高橋真澄**様
愛知県 **上田明弘**様
滋賀県 **嵯峨根優**様
福岡県 **冨永さつき**様
ほか15名



特製ボール、オリジナルキャップ、オリジナルワッペンの各賞品をセットで贈呈

参加賞…参加者全員の中から抽選で100名

北海道 **小隈裕之**様
青森県 **小田桐千尋**様
神奈川県 **田中沙織**様
三重県 **高木了太**様
滋賀県 **仲村みゆき**様 ほか95名



特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで贈呈

総評

応募総数6,240通のうち、第1回トーナメントの優勝スコア"−27"を上回ったプレイヤーが、なんと30名以上！ 鍛え上げるほどパワフルなキャラクターが育成できる、ということもありますが、"育てれば終わり"というわけではなく、実際にトーナメントモードでプレイしてこの結果を出したんですから、これには編集部一同ビックリでした。優勝した中山さん、本当におめでとうございます。さらに接戦だったのが4位と5位。じつは、タイスコアの"−27"を記録したプレイヤーが何人かいたんですが、大会規則により、ラウンド終了時のタイムがいちばん短かった田宮さんがランクインということになりました。

第2回任天堂公式ファミ通トーナメントに参加してくださった皆さま、本当にありがとうございました。心からお礼申し上げます。次回のファミ通トーナメント開催時期は未定ですが、決定いたしましたら本誌等で告知させていただきます。そのときには、ぜひまたふるってご参加ください!!

『マリオゴルフ64』がテレビから飛び出した!



『マリオゴルフ64 ベタピンショット!』

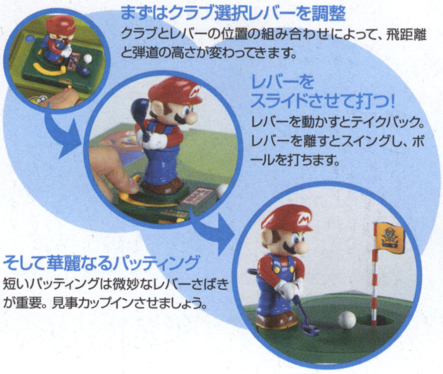
価格：3,980円(税別)／発売元：(株)タカラ



『マリオゴルフ64』がアクションゲームになって登場！ その名も『マリオゴルフ64 ベタピンショット！』です。ボールに特殊な材質が使用されているので、打った球がピタッと止まります。さらにバックスピンをかけることもできる本格派。もちろん、多人数でワイワイ遊べば、『マリオゴルフ64』に負けないくらい盛り上がること間違いなし。さあ、『マリオゴルフ64 ベタピンショット！』でミラクルショットをくり出して、実際のゴルフに負けないくらいの爽快感を味わってみてはいかがですか？

自分の手でマリオをスイングさせよう

操作は非常に簡単。クラブ（ウッド、アイアン、パターのいずれか）をマリオに持たせ、クラブ選択レバーを調整します。そしてショットパワーレバーをスライドさせ、レバーを離せば、マリオがビシッ！ とボールを打ちます。グリーンに乗ったら、マリオをアクション台から外して、クラブをパターに持ち替えてパッティング。誰でもすぐ楽しめますよ！



まずはクラブ選択レバーを調整
クラブとレバーの位置の組み合わせによって、飛距離と弾道の高さが変わってきます。

レバーをスライドさせて打つ!
レバーを動かすとテイクバック。レバーを離すとスイングし、ボールを打ちます。

そして華麗なるパッティング
短いパッティングは微妙なレバーさばきが重要。見事カップインさせましょう。

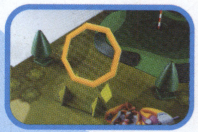
アイデアと工夫次第で楽しみかたは無限大

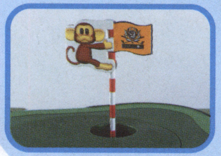
コースは5枚のシートを組み合わせてレイアウトします。『マリオゴルフ64』でのコースを再現することはもちろん、いろいろなコースが作ることが可能です。高低差をつけるなど工夫すれば、レイアウトの可能性はさらに広がるでしょう。さらに、"リングショット"や"クラブスロット"など、『マリオゴルフ64』でのモードを再現した仕掛けもいろいろ用意されているので、それらを組み合わせたり、さらにローカルルールを決めたりすれば、楽しみかたは遊び手次第で無限大です。イマジネーションを広げ、自由に楽しんでください！

コースレイアウトは自由自在
直線コースだけじゃありません。ドッグレッグだってこのとおり。5枚のシートの表と裏を使うことで、さまざまなコースレイアウトが可能なのです。



リングをくぐり抜けろ!
リングショット用のリングは、角度を2段階に調節可能。難易度も変わります。



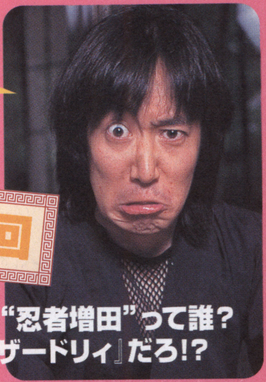


ウッキー、落とせるかな?
隠れキャラクターである"ウッキー"も登場しますよ。

腕よりも運が勝利への鍵!?
1ホールで使えるクラブを限定させる"クラブスロット"はカードで再現。



拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!



WIZ リメイク版 でござるよ ニンともカンとも

通算第96回

Q.『ウィズでござるよ』って何? "忍者増田"って誰?
A.『ウィズ』って言うなよ! 『ウィザードリィ』だろ!?

先月号でテックジャイアンの林殿に怒られたので、『ウィズ』って略すのやめました（『WIZ』は可）。

もしも……このモンスターがパーティーの一員だったら!?

(「ドリフの大爆笑」風に)



先月号の『WIZござ』での、テックジャイアンの林編集長(『ウィザードリィ』のことを『ザドリ』と呼ぶ変わり者)との対談でこんな話が出た。「『ウィザードリィ』で、自分のパーティーにモンスターを1匹入れ、『ポケモン』の『ピカチュウバージョン』のように、後ろをトコトコと歩かせることができたら楽しくないだろうか?」と。というわけで今回は、『ウィザードリィ』に登場するモンスターを何種類かチョイスし、そいつをパーティーに入れるとどんなことになるか、いろんな方向から考えてみたぞ。もしキミが仲間にするなら、どのモンスターかな?(なお、モンスターのデータは、とくに表記がない限りファミコン版の『I』を参考にしました)

フラックの場合

別名、地獄の道化師。"弱そうなくせに強いモンスター"の代表格。毒、麻痺、石化、クリティカルと数々の特殊攻撃を操るうえに、ブレスがとにかく強烈。WIZ界においては、ブレスの威力はHPの高さに比例する。それゆえ、高いHPを持つフラックの吐くブレスの威力のすごさは言うまでもない。仲間に入れれば非常に頼りになるけれど、唯一、呪文無効化能力がないのが欠点。カティノであっさり眠ってしまうのである。でも、こいつの場合、実力うんぬんより、生理的にパーティーに入れたくない。だって、あんな格好してんだよ? あんなチンドン屋みたいな服着たやつ、拙者は個人的に絶対に信用できません。後ろから杖で足ひっかけられそうじゃん。

グレーターデーモンの場合

WIZフリークの誰もが、一度はこのグレーターデーモンに泣かされた経験を持つのでは? なにしろ相手の呪文はほぼ無効化してしまうし、数匹でマダルトをガンガン唱えてくる(『V』ではなんとティルトウェイトも!)。4~5匹で出現したら、マスターレベルのパーティーでも逃走を考えねばならないというほど、恐ろしいモンスターである。もしこんなモンスターを仲間にできたら、メチャクチャ心強いよね。でも、ふと後ろを振り返ったら、仲間を呼んで勝手に何匹にも増えてた、なんてことになったら怖い。こんなとき、定員の6人をオーバーしたら、パーティーの誰かが弾き飛ばされちゃうのだろうか? 確かMAX9匹くらいまで増えるんじゃなかったっけ?

ワードナの場合

言わずと知れた、『I』の大ボス。呪文無効化率こそ完璧ではないものの、魔術師の呪文をすべて唱えることができる。数々の特殊能力を持ち、一度の攻撃で、毒、麻痺、石化、クリティカル、そして4レベルドレインをすべて食らったときは、もう二度と迷宮に潜る気が起きないほどのショックを受ける。さらに、魔術師でありながらACも低く、前衛でも通用するカタさを持つ。単体で考えれば、やはり『I』では最強のモンスターと言えるかもしれない。ただ、皆さんご存じのとおり、彼の営業時間は午前9時から午後5時まで。もしかしたら深夜は働いてくれないかもしれないので、延長がきくかどうかをまず話し合っておくことが肝心だ。腹を割って話そう。

ポイゾンジャイアントの場合

相手の呪文をほぼ無効化する、グレーターデーモンと同じくらい厄介なモンスター。グレーターデーモンと違うのは、使ってくるのが呪文ではなく、ブレスであるということ。呪文とは違って、ブレスは先制攻撃も可能。3~4匹のポイゾンジャイアントから先制されたら、マスターレベルのパーティーでも全滅してしまう可能性がある。呪文無効化能力を考えれば、非常に信頼できるモンスターに思えるけれど、WIZフリークなら、ポイゾンジャイアントはマカニトで一掃できることぐらいは知っているはず。戦闘でポイゾンジャイアントだとバレたらアウトなので、鎧を着せたり、変装したり、ヒゲを書いたりして、違うモンスターのフリをしないといけないだろう。



キメラの場合

ヤギ、ライオン、ヘビという3種類の頭を持つ魔獣。これだけいろんな生き物が合体しているくせに、戦力的にはさきに挙げたモンスターたちとは比べものにならないほど弱い。でも、もしこんなモンスターがパーティーにいたら、にぎやかでいいだろう。1匹で3頭分のペットを飼ってるようなものだし。暗い迷宮での冒険も、寂しくなくなるに違いない。

秋だ!飛び出せ!WIZ工作!

"グレーターデーモンチッチ"をつくろう!



用意するもの
●モンチッチ人形(注1)
●青色のスプレー



1. ペイントする

3. できあがり

『ウィザードリィ エンパイア』秘話
～マーフィー、ワーナードの正体は!?～

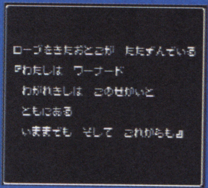
GB用ソフト『ウィザードリィ エンパイア』（以下『エンパイア』と表記）では、地下2階でマーフィーなるサブキャラクターが仲間になる。カンのいいプレイヤーなら、ここで『WIZ』シリーズの常連モンスター、マーフィーズゴーストを思い浮かべるはず。『エンパイア』の舞台設定は『I』より遥か昔。もしかして彼は、若かりし頃のマーフィーズゴーストなのだろうか？ この疑問を晴らすべく、発売元のスターフィッシュさんに直撃質問をしてみたでござる。

「そのとおり！ 『エンパイア』では、生きているときのマーフィーズゴーストと冒険をすることができるのです。なお、現在開発中のプレイステーション版やパソコン版の『エンパイア』では、また新たなマーフィーズゴーストの事実が語られるかもしれませんよ」。

おお、これはすごいニュース！ GB版をクリアーしたからといって、のんびりしてられませんなぁ。そのほかにも、もうひとり気になるサブキャラクターが、地下12階に登場する悪の魔法使いワーナード。これってもしかして、『I』のボスキャラ、ワードナと何か関係があるんでしょうか……？

「ワーナードが幾世代か転生をくり返し、誕生したのがワードナです。ワーナードは、絶大なる知識と魔法力を使用し、過去の記憶を持ち続けたまま転生をくり返しています。彼はこれからも転生を重ね、ときには心強い味方となり、ときには強大なる敵となって、冒険者の前に姿を現すことでしょう」

なるほど。『I』であれだけ苦しめられた大魔術師を味方にできるなんて、これは心強いですな。なかなかイカす『エンパイア』のオリジナル設定でござった。



➡謎の多そうなワーナード。今後の続編などでの活躍にも期待したいところだね。

ウィザードリィ Q&A

Q: 毎月『WIZでござるよ』を楽しみにしている19歳の浪人生です。増田さんの大ファンです。もっと増田さんを誌面に出してください。さて、『エンパイア』で質問があります。あやまって、サブキャラクターを訓練場で殺してしまったのですが、もう一度迷宮内に復活することはありますか？（神奈川県　志水健）

A: 残念ですが、復活しません。いままでに一度も出現してないこと。訓練場に登録されているキャラクターが19人以下であること。同じ名前のキャラクターがいないこと。以上の3つの条件を満たしていないと、サブキャラクターは出現しません。ここはスッパリあきらめて、殺してしまったサブキャラクターのために、サンサーラ寺院で毎日お祈りをささげましょう。どうしてもあきらめきれない人は、もうひとつソフトを買うか、友だちが仲間にしたサブキャラクターを通信ケーブルを使って盗むという方法がありますが、あまりおすすめできません。

このように、当コーナーでは『ウィザードリィ』に関する質問をお待ちしています。新旧シナリオは問いません。『WIZござ』はある日突然、皆さんの目の前から姿を消してしまうかもしれないので、質問しとくならいまのうちでござるぞ。

読者投稿募集

当コーナーは読者の投稿を募集してます。ネタは、おたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、やり込みビデオなど、『WIZ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはプレゼントを送りつけるので、観念して受け取るよーに。

●あて先　〒151-8024　（株）アスキー　ファミ通NP編集部　WIZござ○○○○係

替え歌コーナー

「静かな湖畔のモンティノかげから」

モンティノの歌
（「静かな湖畔」のメロディで）

（広島県　連卵円形）

黛&忍増の レア ウィザードリィ グッズプレゼント
"ウィザードリィIV Tシャツ"の巻

拙者忍者増田が個人的に持っているレアなWIZグッズを、泣く泣く読者にプレゼントしようというこのコーナー。今回はアスキーET企画部の黛（まゆずみ）さんにも協力してもらい、『ウィザードリィIV』のTシャツを2名にプレゼントするでござる。もちろんいまでは手に入らない貴重品ですが、ふたりが実際に何度も着ていた品なので、わりとボロボロです。それでも欲しいと言ってくれる御仁は、住所、氏名、当コーナーの感想、そして"黛バージョン"と"忍増バージョン"のどちらが欲しいかを官製はがきに書いて、右のあて先の"Tシャツプレゼント係"までお送りください。締切は12月21日の消印有効。当選は発送をもってかえさせていただくでござる。



黛バージョン



忍増バージョン

ウィザードリィ川柳

スズメの子、ソコルディソコルディ、
お馬がとおる

（広島県　連卵円形）

ウィザードリィ ギャラリー



ダムド



♪ズッチャッチャ
ズッチャッチャ
ズッチャッチャ～♪

ブンブン丸と忍増のウィザードリィでポン！ with ハヤシライス



今回は、拙者の週刊ファミ通時代の同僚、ブンブン丸をゲストに迎えての雑談です。で、いままで、インターラクトの平林氏、スターフィッシュの林田氏、テックジャイアンの林編集長と続いてきた"林"つながりを崩したくないので、今回はハヤシライスを食べながらの雑談にしました。うらやましいでしょ？

ブンブン丸（以下"ブン"）　忍者さんは、いくつのときから『WIZ』やってました？

忍者増田（以下"忍増"）　えーとねぇ、高1ぐらいのときにPC-8801mkIIで……って拙者が聞かれてどうする。

ブン　え、高1ですでにパソコン持ってたんスか？

忍増　うん、中2のときに親に買ってもらった。

ブン　いいなぁ、僕なんかファミコン買ってもらうのも苦労しましたよ。僕は『WIZ』はファミコン版が最初。

忍増　やろうと思ったきっかけは？

ブン　昔、僕の友人で洋楽ばっか聞いてる男がいたんですよ。僕にとっての、海外カルチャーの伝道師的存在なんですけど、小4くらいのときに、そいつとよく『D&D』（注2）をやってたんです。で、ファミコン版の『WIZ』が出たときに、そいつから「お前だったらハマるから」ってすすめられて、ドップリと。僕がいちばん衝撃を受けたRPGですね。

忍増　小学生が『D&D』かい!?　それ、渋すぎでござるよ(笑)。『WIZ』のシナリオは全部やった？

ブン　『IV』と、舞台が外に出ちゃった『VII』以降はやってないけど、あとは全部やった。SFCの『V』とかGBの『外伝』シリーズもやりましたよ。『外伝III』は対戦が楽しかったなぁ。対戦で勝つと、キャラクターをもらえるじゃないですか。相手の育てたキャラクターをイヤな目にあわせて返すっていうのが、僕らのなかで流行りだったんですよ。灰にしたり、レベルとか能力値下げたり、すげぇ半端な状態にしてから相手に返してやる(笑)。

忍増　なるほど。「キャラクターは返すけどボコボコにする」っていう、自分たちのルールを作ったわけね。シビアな世界だ。でも、わざわざ返すところがタチ悪いよなぁ(笑)。いちばん好きなシナリオは？

ブン　正規シナリオだったらファミコン版の『II』が。ゲーム的には『外伝』シリーズ。『外伝III』なんか、キャラクターのレベルが50あっても、平気で死ぬじゃないですか。あのムチャクチャさが好き。ほかのRPGだと、ある程度レベルが上がっちゃうと安全だけど、『WIZ』はどれだけ強くなっても、戦いにつねに緊張感がある。いつでも死ねるというか(笑)。

忍増　ドラゴンの洞窟なんて、ティルトウェイトは全然役に立たないし。



ブンブン丸プロフィール
週刊ファミ通編集部とファミ通NP編集部に所属する、二足のわらじ男。グレーターデーモンの1匹や2匹、素手で軽くやっつけてしまいそうな武闘派で、『バーチャ』をはじめとする格闘ゲーマーとしてのイメージが強い彼。しかし、じつは幅広いジャンルのゲームをプレイする男であり、このコーナーに招かれるほどの『WIZ』大好きっ子でもある。忍増と同じサッカーファンで、浦和レッズを愛する男。

ブン　カス魔法でしょ(笑)。あんなとこでダメージ100とか言われても、全然うれしくない。

忍増　そんな呪文より、とりあえずコルツを2回くらい唱えとかないと。

ブン　HP500の敵がブレス吐くと、当然250のダメージがくるわけだから、コルツ重ねがけしとかないと耐えられない。ああいう容赦のなさ、いいよなぁ。

忍増　WIZフリークって、Mっ気あるよね。ワードナに特殊攻撃のオンパレード食らって「えー、こんなムゴい殺られかたしちゃうの!?　強ぇ！」とか言いながらも、喜んでる部分ってない？(笑)

ブン　あるある(笑)。初めて石化されたとき、僕、すごい興奮しましたもん。で、そのあとに、「ちくしょー、こいつ絶対倒してやるぜ！」って燃えてくる。マゾヒスティックな快感とサディスティックな快感が共有できるゲームなんですよね。『WIZ』シリーズは、とにかくプレイしまくりましたよ。『バーチャ』（注3）シリーズのプレイ時間を越えちゃってる可能性、あるかも。

（ここでハヤシライスが登場）

ブン　なんでハヤシライスが出てくるんスか？

忍増　平林氏→林田氏→林氏って、いままで"林"つながりで来て、おぬしだと"林"が付かないから、こーやって強引につなげるの。じゃあ、いただきまーす。

ブン　うん、けっこううまいッスわモグモグ。

忍増　腹減ってたからなぁパクパク。

ブン　そーいえばモクモグ忍者さんもさぁモクモグ、パソコンでネットゲームモグモグやろうよ。

忍増　うーんパクパク、拙者の知り合いからも誘われてるんだけどパクパクね。

ブン　この業界にいるモグモグ人間として、やっとかなきゃモグクモグいかんでしょ。モグモグもったいないって。

忍増　パクパクでもさぁ、パクパクあーゆーのって電話代パクパクかかるべ？

ブン　モグモグ大丈夫。モグモグテレホーダイとタイムプラスに入ってれば、月2万はモグモグ越えませんよ。とりあえずモグモグ忍者さんは、12月になったらモグモグ『ディアブロ2』（注4）やること。わかりましたねモグモグモグモグ？

忍増　パクパクはい。



担当編集者A（注5）の注釈コーナー

注1：これはモンチッチではない。
注2：正式名称は『ダンジョンズ&ドラゴンズ』。世界最初のテーブルトーク型RPG。
注3：セガの大人気格闘ゲーム『バーチャファイター』のこと。"ブンブン丸"というニックネームは、彼がこのゲームでよく使う技からきている。
注4：インターネットを使ったパソコンの人気オンラインゲームの続編。『WIZ』と『ローグ』を足したようなゲームで、最大4人までのマルチプレイも可能。前作は世界中でハマったプレイヤーが続出したらしい。
注5：気付いた読者もいるかもしれませんが、このページの担当がプチワラから別な人間に変わりました。交代の理由はナイショ。

2000 1



バンジョーとカズーイの大冒険

任天堂　1998年12月6日発売　価格6,800円

2000 2  ヨッシーストーリー

2000 3  1080° スノーボーディング

2000 4  F-ZERO X

2000 5  ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 6  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

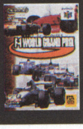
1999 7  ブラストドーザー

1999 8  ウェットリス

1999 9  スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11  ゴールデンアイ007

1999 12  F-1 WORLD GRAND PRIX

アクションゲームの王道 サルのようにヤリまくれ！

世の中がインベーダー一色に染まったそのころ、オレは親の働くストリップ劇場の楽屋で、はじめて『インベーダー』をプレイした。そのときはじめてコンピューターゲームに触れた。世の中に対戦モノの格闘ゲームがゲームセンターに出回ったころ、オレは中学を卒業して働きだしていた。見知らぬ人間とゲームで対戦するという衝撃。人とゲームをプレイするという楽しみかたが当たり前になったのはもう何年前だろうか？　いまじゃあインターネットを使って国内はもちろん、アジア、ヨーロッパなどの外国のゲーマーとパソコンゲームでの対戦にハマり、睡眠時間を削る毎日だ。電話料金のサービスの充実、各メーカーによる大幅なパソコンの値下げ競争と、ネットワークゲームが敬遠されがちだった理由がどんどんなくなっている。これからもっと多人数でのゲームプレイは増えて行くんだろう。だが、オレははじめて『インベーダー』をプレイしたときの衝撃は絶対に忘れない。良質なゲームが持つ完成されたゲームシステム。プレイしていても飽きることのなく、さらにのめり込ませるために盛り込まれたさまざまな工夫。いまじゃあそうやってひとりきりでゲームにどっぷりと向き合う機会は減っちまった。ひとりでプレイできるゲームの主流が、ロールプレイングゲームやシミュレーションゲームに移ったことで、ひとり用のアクションゲームが発売される本数そのものが昔に比べ減ったということかなんだろうか。

だが、そんな状況でも、良質なアクションゲームを発売し続けていたのが任天堂だ。この『バンジョーとカズーイの大冒険』も、そんななかで発売されたゲームだった。ひとりでのプレイは、人とプレイするという楽しみかたができない分、そのゲーム自体に高いクオリティーが要求される。このゲームは、そんなひとりでゲームをプレイするという行為がどれだけ楽しいかをオレたちに再認識させてくれたゲームだ。自由にフィールドを駆け回り、アクションを駆使して敵キャラクターを倒していく。ステージ内では、隠されたアイテムやイベントを発見するために、数多くのアクションを駆使して謎を解いていく……。プレイヤー自身とゲーム、1対1の対決だ。そのゲームがつまらなければやめてしまえばいい。だがこのゲームはやめることができない。絶対に解けない謎や取れないアイテムはなく、解く側には必ずどこかに抜け道が用意されている。その完成されたアクションゲームとしてのシステムに、プレイヤーはドップリとはまっていくだろう。通信モノの多人数対戦ゲームにはない、ひとりプレイでのゲームならではの楽しみを満喫できるのが『バンジョーとカズーイの大冒険』。たまにゃあこんなアクションゲームを気合い入れてプレイすんのもいいもんだぜ。

byブンブン丸（名古屋撃ちマスター）



64++ ロクヨンプラスプラス

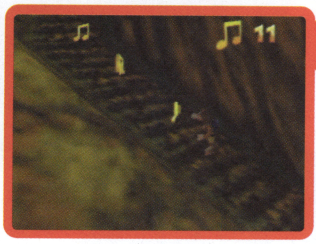
このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

まずはじめにプレイをとおして全体の流れを把握していこうぜ

バンジョーたちはスタート直後に登場する“くるくるやまのふもと”を除いて、グランチルダの住んでいる、“グランチルダのとりで”の内部を冒険することになる。このとりでのなかには敵やアイテムが出現したり、イベントなどが発生する。特定のステージへとつながる入り口①も存在するが、これらの入り口を開けるには、ジグソーピースというアイテムが必要だ。このジグソーピースは、とりでのなかに飾ってある絵②の欠けた部分にはめ込むために使うアイテムで、絵が完成すると、その絵に対応した各ステージの入り口を通れるようになるってわけ。それぞれのステージでも、アイテム③や敵④などが出現するのはもちろん、ジグソーピースも出現する。さらに、それ以外にも“オンプ”というアイテムを集める必要がある。このオンプは、とりでを区切っているオンプドア⑤を開けるために必要だ。ちなみに、オンプドアによって、それを開けるために必要なオンプの数は違う。冒険が進めば進むほど多くなっていくのだ。一度入ったステージには何度でも入ることができるから、オンプが足りなければ取りこぼしがないか探しに戻ろうぜ。

1


2


3


4


5


ボトルズにアクションを習え！

特定のステージにあるモグラ塚。このなかにはモグラのボトルズが隠れている。このボトルズは、バンジョーたちに冒険を進めるうえで絶対に必要な役に立つアクションを教えてくれる。モグラ塚に向かってBボタンを押せばボトルズと話すことができ、このときにアクションを教えてくれるぜ⑥。アクションには、視点の操作や水中での操作、ジャンプなど、本当に基本的なものから、パンチでの攻撃⑦やカズーイを使った攻撃⑧なんかもある。さらには卵を飛ばしたりおしりから出して敵を攻撃するたまご攻撃⑨や、無敵になることができるアイテム、ワンダーウイング⑩の使い方なども覚えることができる。ステージ内でどうしてもさきに進めない場所があったり、解けないような謎があったら、使っていないアクションがないか確認することが大切だ。それでもダメだったら、新しいアクションを覚えてからそこに戻ってみようぜ。

6






7


8


9


10


ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第6回 次世代ゲーム機・ドルフィンヒットへの道(2)

まずは反省。先月は内容が難しかったのとたくさんのことを書きすぎたので、消化不良の方も多かったでしょう。というわけで、先月の復習から始めます。でも、今月の内容もあまり易しくはないんですよね。そのかわりテーマはひとつに絞ったので、理解しやすくなっているはずです。さあ、王者は別に生まれたのだ、というお話です。

まずは前回の復習を

前回の内容をざっと復習してみよう。良い製品だからといってヒットするわけではない。製品が「良い」というのは、その製品を受け取るヒトが決める相対的な価値にすぎず、絶対的なものではないからだ。だから、良い製品を作ればその製品がヒットするという戦略（専門用語ではベター・プロダクト・ストラテジーと言います）は、必ずしも正しいものではない。こんなことを述べた。

さらに、製品の相対的な評価は、たいていは評価するヒトのココロが持つ「その製品へのイメージ」によって左右されること。また、その製品のイメージとは、製品そのものを深く吟味して得られたものではなくて、なんとなくそう思っているというだけ。しかし、その思い込みは相当に頑固で、なかなか覆らないということ。こんなことも述べた。

加えて、ハンバーガーチェーン業界を例に、テレビゲームハードウェアの市場モデルを整理した。1位が2位を圧倒し、2位が3位を凌駕している。ハンバーガー業界では逆転は起きていないが、テレビゲーム機業界では王者が交代したことも述べた。

今月は、この「王者が交代すること」の仕組みを<ゲームのハテナ>流に整理したい。我らがドルフィンの、ヒットへの道。そのヒントになるかもしれない。でも、まずはビールの話から。

ゲーム誌なのにビールの話

ビールの世界は、王者が交代した業界として興味深いモデルである。今でこそ、アサヒビールはドライタイプのビールを擁して飛ぶ鳥を落とす勢いだが、その昔、ビールといえばキリンビールだったのである。どこの飲食店に行っても、出されるビールはすべてキリンラガービール。それ以外のビールを出す飲食店は、よっぽどのこだわりを持っているか、もしくはそれ以外のなんらかの理由があった。と言われるほど、キリンラガービールはビール界の王者として君臨していたのだ。圧倒的なシェアを誇っていたキリンビールが、瞬間最大風速ながらアサヒビールにトップを譲った。その秘密は、ドライビールという製品のポジショニングにあった。

ドライビールは、従来のビールとはテイストが違い、飲み口の切れ味という新しいコンセプトで市場投入されたビールである。今までのビールと比べて、明確な違いがあったわけだ。つまり、市場に全く新しい製品として受け入れられたのだ。新しいカテゴリーを得た結果、アサヒビールは王者になった。

それまでの市場にも、プレミアムタイプという従来のものよりも高品質なビールもあったが、そのセールスはあまり芳しいものではなかった。なぜなら、高品質なだけでは従来の製品の延長線上を出なかったからだ。ドライタイプは、ビールではあるけれども、それまでの商品とはカテゴリーが違っていた。その微妙なポジショニングがヒットを産んだというわけだ。ドライタイプの定着により、ビールの違いを楽しむと言う副産物も生まれた。そのことで、プレミアムタイプにも人気が出始め、市場も拡大したのだ。

ちなみにキリンビールは、発泡酒タイプというまた違ったカテゴリーの製品のヒットによって、ビール類という大きなカテゴリーでは王者の座を守っている。違ったカテゴリー。どうやら、これがヒットのキーワードとして浮上してくるようだ。

勝利は全く違う土俵にあるのだ

ビール市場を例にとってみるとわかるのは、柳の下には2匹目のドジョウはいないけれども、違う柳の下には別のドジョウがいるかもしれない、ということである。つまりは、違うカテゴリーで勝負することで、そのカテゴリーで一番になったりヒットを飛ばす可能性が出てくるということが、ケーススタディとして示されているのである。

その黎明期を除き、既存の製品が圧倒している市場に同じカテゴリーの新製品を投入しても、トップブランドの製品に勝つことは難しい。例えば、携帯ゲーム機市場には、現在多くのハードウェアメーカーが参入しているが、おそらく我らがゲームボーイシリーズの牙城を揺るがすことはないだろう。なぜなら、後発のゲーム機が先発のゲームボーイと同一のカテゴリーで勝負しているからだ。セガのゲームギアはセールス的に今一つだったが、これは製品の出来と同時に、先発製品との差異がカラーか否かという、製品コンセプトの延長線上でしかなかったことが理由だと思われる。しかし、キーチェーンタイプのミニゲームはヒットした。これは、全く違うカテゴリーだったからだ。

新製品を市場に投入する際には、他の製品よりどこが優れているのか、というところばかりが強調されがちだ。しかし製品ヒットのために本当に重要なのは、今までとは違ってどこが新しいのか、どれだけ違うカテゴリーが生み出せたか、ということなのだ。

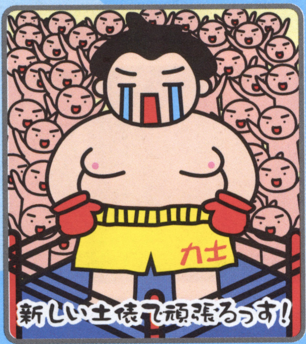
テレビゲームハードの場合だと、よほど大きな新しさを用意してカテゴリーを違えるための工夫がない限り、現状のトップブランドの後継機がやはりヒットするだろうし、その後継機に迫るようなヒットも産み出せないだろう。

我らがドルフィン、ヒットのキーワードの一つとして、「今までとは全く違うカテゴリー」というのを忘れないで欲しい。王者には別のカテゴリーでもなることができる、ということだ。

来月は「選ぶという行為」について

実は強引な解釈をすれば、プレステとＮ６４のあいだに、ゲーム機とおもちゃ、または、ＣＤ-ＲＯＭとカセット、なんてカテゴリーの違いを探すこともできる。これらについては、余裕があれば語ってみたいと思う。

来月のテーマは「製品を選ぶという行為」について。今までも再三にわたって、製品を購入する際、選ぶという行為は、どのような動機で行われているか、と言うことは述べてきた。来月はその決定版として「情報価値が製品購入を決定する」というテーマを説明してみたい。また難しくなりそうです。でも、できる限りやさしく書くよう心がけますので。



イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。このコラムに関する質問は電子メールで受けつけています。できる限り返事は書くようにしています。何かありましたら、お気軽にお寄せください。電子メールアドレス
e-mail:PXU03745@nifty.ne.jp

PRESENT see P.123

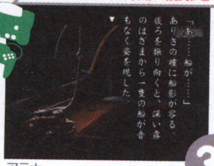
PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。



アンケートはがきで応募！

①夜光虫II ～殺人航路～



アテナ 3名

②64花札 ～天使の約束～



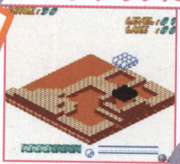
アルトロン 3名

③R-TYPE DX



エポック社 2名

④ウエットリスGB



イマジニア 3名

⑤ハムスター倶楽部



ジョルダン 3名

⑥夜光虫GB



アテナ 5名

⑦グランデュエル体験版



ボトムアップ 5名

⑧かわいいペットショップ物語



ココナッツジャパンエンターテイメント 3名

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り 1999年12月21日(火) 消印有効

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募！

⑨MTBグッズ バッグ 提供 (株)マルイ 1名



⑩餅飴サイダー味 パック入り 提供 共親製菓 3名



⑪飯田さん直筆サイン入りイラスト 提供 マリーガル マネージメント 5名



⑫アスキーパッドV 提供 アスキー 5名



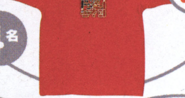
⑬MTBグッズ CDケース (赤、オレンジ、白、青) 提供 (株)マルイ 各1名



⑭MTBグッズ Tシャツ（青、水色） 提供 (株)マルイ 各1名



⑮『巨人のドシン1』Tシャツ 提供 マリーガルマネージメント 4名



⑯エアボードイメージイラスト（今井トゥーンズ画）Tシャツ 提供 ファミ通NP編集部 1名



⑰ホリパッドミニ 提供 ホリ電機 5名



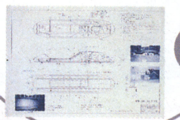
⑱『TETRIS』クリスタル携帯ストラップ ビーピーエス 3名



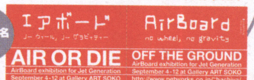
⑲エアボード公開実験記念シリアルナンバー入りTシャツ 提供 ファミ通NP編集部 1名



⑳エアボード設計図青焼き 提供 ファミ通NP編集部 2名



㉑エアボード公開実験記念ステッカー 提供 ファミ通NP編集部 15名



㉒エアボードイメージイラスト青焼き2枚セット 提供 ファミ通NP編集部 2名



希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキー ファミ通NP編集部 ファミ通64+1月号プレゼント係

1999年12月21日(火) 消印有効 応募締め切り

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ(10/21～11/12)

肌寒い季節には暖かい部屋の中でじっくり取り組めるゲームがオススメだ！　今月はパズルやアドベンチャーゲームに良質のソフトが揃っている。『夜光虫』シリーズや『テトリスアドベンチャー』、『お絵かきロジック2』はどうかな？

NINTENDO64

- スーパーロボット大戦64
- プロ麻雀「兵」64～雀荘バトルに挑戦～
- 夜光虫II 殺人航路
- 64花札～天使の約束～

GAMEBOY

- アクアライフ
- ウィザードリィエンパイア
- ウエットリスGB
- クイックスアドベンチャー
- コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～
- ゴルフだいすき！
- 銃鋼戦記バレットバトラー
- □いアタマを○くする 理科バトル編
- テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち
- ハムスター倶楽部
- メダロット2 パーツコレクション
- 夜光虫GB
- R-TYPE DX

NINTENDO POWER

- お絵かきロジック2

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能 N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　音声認識対応

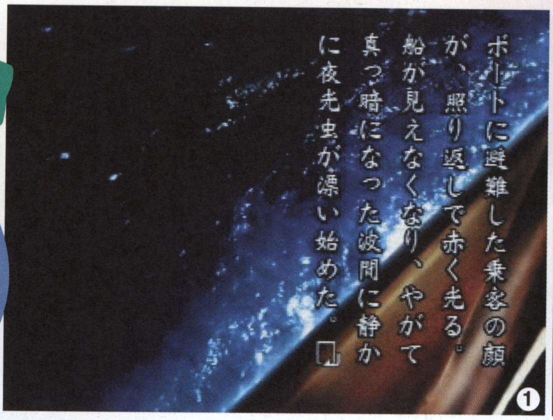
プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

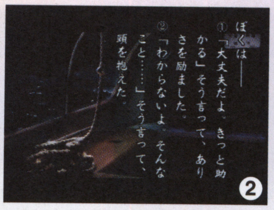
付加機能 GB
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用（GBカラー専用）　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

夜光虫II 殺人航路

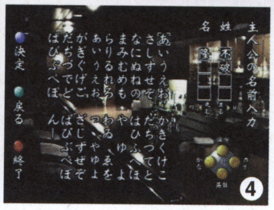
船上で起こった殺人事件を解決せよ！

1999年10月22日 6,800円
アテナ
Athena
株式会社アテナ









❶美麗なグラフィックで楽しめるアドベンチャー。❷どれを選ぶかで、主人公の運命は変わっていく。❸突然、姿を現した客船"パンドーラ号"。❹主人公の名前も変更できる。自分の名前を入力しよう。



ここに注目！

N64初の本格ミステリーアドベンチャーゲームです。高解像度の美麗グラフィックと臨場感あふれる効果音、BGM、さらにムービーによる演出は見逃せません。
（開発担当　太田さん）

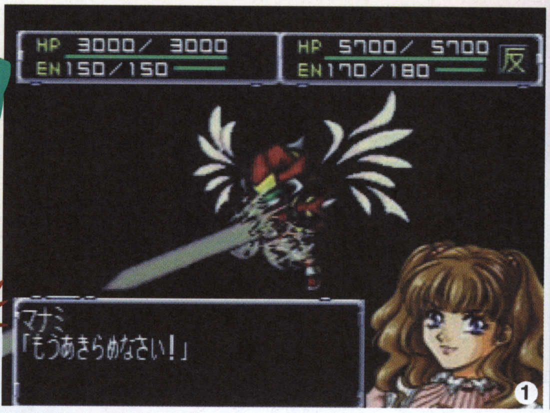
N64に正統派のテキストアドベンチャーゲームが発売されることになった。スーパーファミコンで人気を博したあの『夜光虫』の続編だぞ。主人公の不破隆は、同級生の早見ありさの誘いで豪華客船"ダイナスティ号"の処女航海に乗船することになった。が、船上パーティーの途中で爆発事故が起き、命からがら救命ボートで脱出する。漂流中に客船"パンドーラ号"を見つけ、どうにか乗り込んだのだが、その後、船内で不可思議な連続殺人が起こりはじめる……。N64ならではの美しい画面と、重厚なサウンドがこの物語を盛り上げている。また"マルチシナリオ"が採用され、重要な場面でのキミの選択によって物語が変化していくので、プレイするたびに違う感動が味わえるのだ。果たして、キミは連続殺人の謎を解くことができるだろうか？

はみだしN64&GB 夜光虫の船上パーティ、ニンテンドウ スペースワールド、東京ゲームショウが終わりちょっと一段落と思いきや、年末までフルスロットル状態の広報・吉田さん。

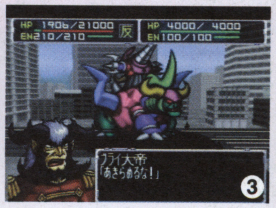
スーパーロボット大戦64

ついにスパロボがN64で登場！

1999年10月29日 7,800円
BANPRESTO バンプレスト









❶スーパー系主人公のひとり、マナミ。愛機のスイームルグで敵を撃破していこう。❷万丈の"ダイターン3"は、"ダイファイター"や"ダイタンク"に変形できる。ほかにも変形できるロボットがたくさんあるぞ。戦況に応じてうまく使い分けよう。❸迫力ある3D化されたバトルフィールド。❹恒例になった主人公選択ももちろんあるぞ。



ここに注目！

完全オリジナルストーリーでファンの期待に応えます！戦闘シーンでは夢の合体シーンも実現。新ロボ3体も加わり、ますますボリュームアップしています。
（広報担当　増田さん）

大人気の『スパロボ』シリーズがついにN64に登場する。今回は突如出現したムゲ＝ゾルバドス帝国によって地球とその周辺の宇宙は占領されてるという設定。他機種の世界観とは一新されているぞ。またキャラクターに新しくジャイアント・ロボとゴッドマーズが参戦しているのでファンも大満足間違いなし。バトルフィールドはN64の性能を活かして3Dマップで描かれているので、戦闘シーンはいままでの2D表示とは比較にならないほど激しくアニメーションするぞ。他機種で長かった戦闘シーンのロードがないためストレスを感じずに遊ぶことができる。マルチシナリオシステムも大幅にグレードアップし、100を越えるシナリオ分岐が存在する。GB版『スパロボ』とデータのやりとりもできるし、もう他機種の『スパロボ』じゃ満足できないかも？

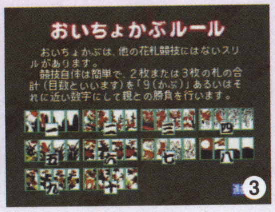
64花札 ～天使の約束～

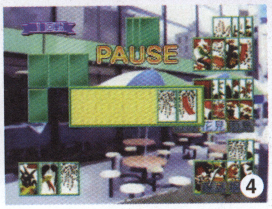
花札好きの人にもってこいだ！

1999年11月5日6,800円
アルトロン
ALTRON









❶こいこいで最強の役"五光"は相手から15文も奪えるぞ。❷ストーリーモードではさまざまなキャラクターと勝負が楽しめる。❸花札初心者にもわかりやすくルールを説明してくれる。❹対戦中にポーズを押して"リーチ確認"だ。



ここに注目！

N64初の花札ですが、中身は玄人も納得の本格派。恋愛ストーリー仕立ての切ない物語も楽しめます。（開発担当者）

ついにN64でも花札ゲームが遊べるぞ。『64花札～天使の約束～』は"こいこい"、"花合わせ"、"おいちょかぶ"といったおなじみのルールでひとりプレイができるんだ。好きなルールと対戦するキャラクターが自由に選べる"フリーモード"以外に、"ストーリーモード"が用意されている。これは主人公が13年前に交わした約束をかなえるため、記憶を頼りに思い出の場所を目指すというもの。街で出会うさまざまな人々と花札で勝負し、プレイヤーが勝てばつぎの場所へ行ける。ストーリーが進むに連れて、制限時間が短くなるなど条件がきびしくなっていくのでやりがいがあるぞ。また、どの札を取れば役ができるかがわかる"リーチ確認"や、花札の基本がわかる"花札解説モード"など、初心者向けの説明も充実している。

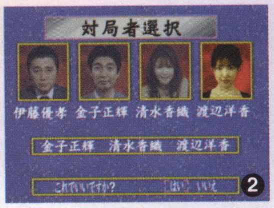
はみだしN64&GB　アルトロン開発部内では、ロボット系プラモデル収集がいまの流行。

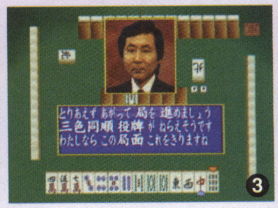
プロ麻雀「兵」64 ～雀荘バトルに挑戦～

かずかずのタイトルを制覇した兵たちに君は勝てるか!?

1999年11月5日6,480円
カルチャーブレーン
CULTURE BRAIN









❶兵と呼ばれるだけあってそう簡単には勝たせてくれないぞ！❷全部で16人のプロ雀士たちのなかには女性の雀士も。しかも美人だ。❸指南モードではプロの雀士がアドバイスしてくれる。初心者にはピッタリだ。❹腕を磨いたらプロの雀荘に挑め！



ここに注目！

プロ雀士16人の性格から打ち筋まで人工知能によって完全移植しちゃいました。本物の"兵魂"がこの中に詰まっています。（営業販売部　遠藤さん）

プロ雀士との本格的な対局が楽しめる『兵』シリーズがいよいよN64に登場だ。相手となるのは名人位、王位などかずかずのタイトルを制覇した実在のプロ雀士16名。いずれも精鋭ぞろいだが、だからといってまったく勝てないわけじゃないぞ。麻雀初心者や、まだ腕に自信がない人には"指南モード"がオススメだ。このモードではプロ雀士がプレイヤーにいろいろとアドバイスしてくれるんだ。たとえば、どの牌を捨てたらいいかを選んでくれたり、相手が捨てた牌に対して鳴いたほうがいいかなど局面に応じて教えてくれるぞ。麻雀のセオリーが身についたら、本格的に彼らに挑戦だ。さまざまなルールや趣向が用意されている"雀荘モード"、3つのオリジナル大会を勝ち進んでいく"大会モード"で自分の実力を試してみよう。

はみだしN64&GB　カルチャーブレーンの開発部内では"たれぱんだ"が流行中！　激務の合間に眺めると、心が安らぐのかな？

銃鋼戦記バレットバトラー

伝説のバトラーを捜し出すのはキミだ！

1999年10月21日
4,500円
コナミ



❶バトラーごとに特殊攻撃がある。迫力も威力もすごい！ ❷主人公のリュート・エアフィード。ハンターと呼ばれる冒険者だ。❸オープニングはアニメ風でとてもかっこいいぞ。❹オプションでキャラクターファイルやバトラーファイルを見れるぞ。❺リアラ姫を助けに冒険へと旅だつ。



ここに注目！

このソフトの真の見せ場は、アイテム装備により起動するさまざまなウエポン。各バトラー特有の必殺技は、迫力のアニメーションで表現しています。（KCE神戸　制作部　汾陽桂太さん）

武器や乗り物として使われる巨大な武装戦士“バトラー”を操り、敵と戦い、謎を解きながら冒険を進めるRPGの登場だ。舞台は異世界“アルハ・ラウス”。暴走したバトラーが町を襲うなど異変が起きてるサレーナ国。主人公は謎の老人からバトラーを受け取り、冒険へと旅立つのだ。戦闘中に敵のバトラーをある特殊な銃とアイテムの“きゅうしゅうだん”を使うことで手に入れることができる。世界中にある“鉄甲兵”、“鉄機兵”、“獣戦士”、“幻獣士”、“魔獣士”の５つのタイプのバトラーを入手していこう。バトラーにアイテムを装備させることでウエポン（必殺技）を起動できる。アイテムの数はなんと数百種類あり、複数のアイテムで起動するものもあるのでいろいろと組み合わせてみよう。通信ケーブルを使って友だちと対戦したり、バトラーを交換して最強のバトラーを作りだそう。

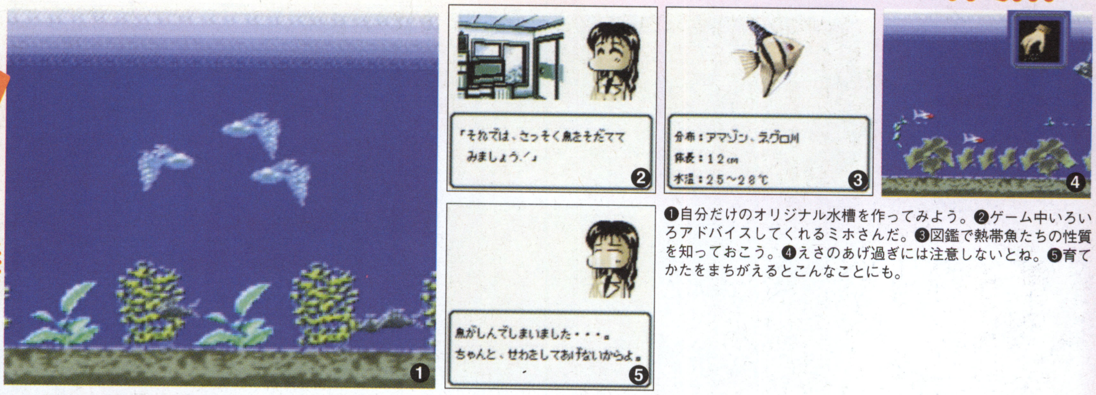
はみだしN64&GB　汾陽さん曰く、対戦プレイではウエポン名を叫びながら熱く戦ってくださいとのことです。

アクアライフ

GBのモニターが水槽になっちゃったぞ!!

1999年10月22日3,980円
タム

TAM



❶自分だけのオリジナル水槽を作ってみよう。❷ゲーム中いろいろアドバイスしてくれるミホさんだ。❸図鑑で熱帯魚たちの性質を知っておこう。❹えさのあげ過ぎには注意しないとね。❺育てかたをまちがえるとこんなことにも。



ここに注目！

GB初の熱帯魚育成シミュレーション！　ほかの育成ゲームと違ってかなりストイックな内容になっていますがその分、マニアックな情報が一杯つまっています!!
（広報担当　大庭さん）

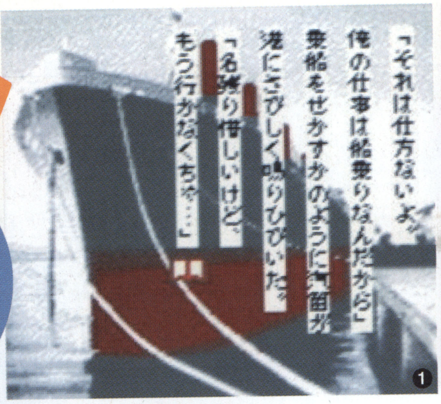
GBで熱帯魚を育成できるという、いままでにないソフトの登場だ。『アクアライフ』は監修に小動物雑誌『ソロモン』前編集長の江島勝康氏を迎えた、リアルな育成が楽しめるシミュレーションゲーム。GBカラー対応で魚たちのグラフィックも美しく再現されているぞ。まずは与えられた魚を育てていく“シナリオモード”で育成に慣れよう。育成中でも、えさが足りないときなどは注意してくれるので初心者でも安心してプレイできる。それ程難しい操作はないが、飼育方法を間違えたりすると魚たちはすぐに具合が悪くなってしまうのだ。魚たちの特徴や病気の種類などは“図鑑モード”でくわしく調べておこう。シナリオをクリアーするに従って、育てる魚を自由に選べる“フリーモード”では選択できる魚が増えていく。通信ケーブルを使えば、育てた魚たちを友だちと交換することもできるぞ。

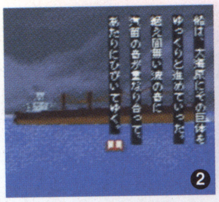
はみだしN64&GB　タムの大庭さんは、ネット上のカードゲームを作ろうとしている。かなりディープなものにする予定とか。

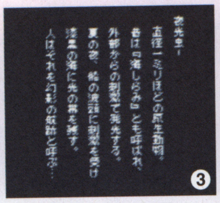
夜光虫GB

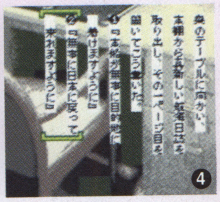
名作アドベンチャーGBで復活！

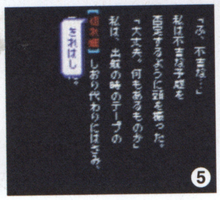
1999年10月22日 3,800円
アテナ
株式会社アテナ











❶愛しい恋人との別れ。❷船の出航、なにも起こらないことを祈ろう！❸この気味の悪いオープニングは何を暗示する？❹選択肢によって物語は分岐していく。❺GBの画面で見づらい漢字も読みがな表示できるから、しり込みせずにプレイしよう。



ここに注目！

文庫本感覚でいつでもどこでも楽しむことができるアドベンチャーゲームです。シナリオも追加され、前作をプレイされた方もお楽しみいただけます。（開発担当　平尾さん）

1995年にスーパーファミコンで発売され好評を博したテキストアドベンチャー『夜光虫』がGBになって帰ってきたぞ。おもしろさはそのままGBに移植されているから、文庫本感覚で外出中のちょっとした時間に物語を読み進めて遊べるのだ。また、“よみがなくん”というシステムを採用。画面に表示される難しい漢字でも、これを使うことで、読みがな表示してくれるぞ。もちろん、セーブも自由にできるから、いつでも途中からはじめられるというわけだ。物語は、大型貨物船“ダイアナ”の出航場面からスタートする。船長であるキミには航海中に起こる殺人事件や、密航者騒ぎ、さらには台風の接近などさまざまな災難がふりかかってくる。はたしてこれらをうまく解決して、日本で待つ婚約者・友香のもとへ帰ることができるだろうか。前作をプレイしていない人にはぜひオススメだぞ。

クイックスアドベンチャー

目指せ！　99.9パーセントクリアー!!

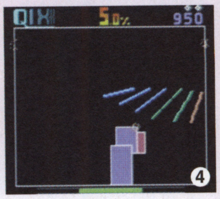
1999年10月22日 3,980円
タイトー
TAITO

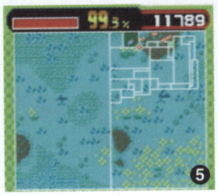












❶モンスターと宝箱を同時に囲むとお宝が消えてしまうぞ。❷すべてのお宝をそろえられるかな？❸モンスターのなかにはこんな変なのも！❹1981年に登場したオリジナルの『QIX』も遊べるぞ。❺ついにやったぞ！　これができればクイックスマスターだ!!



ここに注目！

名作『クイックス』が豪華になって登場！　緊張感とテクニック、そしてたくさんの宝物を集める楽しさがあり、奥の深いゲームです。是非、遊んで下さい。（第一開発グループ　河上聖治さん）

あの名作パズルゲーム『QIX』がGBカラー専用になって帰ってきた。今回は新たにアドベンチャー要素を取り入れた“トレジャーモード”が加わっている。このモード、基本ルールは元祖『QIX』と同じくフィールド内を線で囲み、75パーセント以上の面積を占めるとクリアーとなる。森や海岸など、全10ラウンドのフィールドで待ちかまえているモンスターを倒し、宝箱からアイテムをゲットしよう。アイテムは全部で100種類以上。その中には倒したモンスターの特徴がわかる“魔物図鑑”など、ゲームを有利にしてくれるものもたくさんあるぞ。取ったアイテムは宝物庫に保管され、いつでも見ることができるんだ。このほか、元祖『QIX』が楽しめる“オリジナルモード”や、通信ケーブルを使って、お互いのアイテムを賭けてフィールドを取り合う“バトルモード”も楽しいぞ！

ウエットリスGB

N64の名作爽快パズルゲームがGBで登場！

1999年10月29日
3,980円
イマジニア



❶ブロックをうまく落として水を溜めていこう。❷ファイアーブロックで水を蒸発させてピンチを脱出しよう！❸プロモード、チャレンジモードといった全部で5つのモードが楽しめる。❹練習モードではAボタンを押すまでブロックが落ちてこない。じっくり考えながらプレイしよう。❺ハンデモードの穴だらけの土地。これでゲームを続けられる？



ここに注目！

ちょっとした時間があるときにいつでもどこでもウエットリス！　やり方は簡単だから、老若男女問わず楽しめます。（広報担当　星見さん）

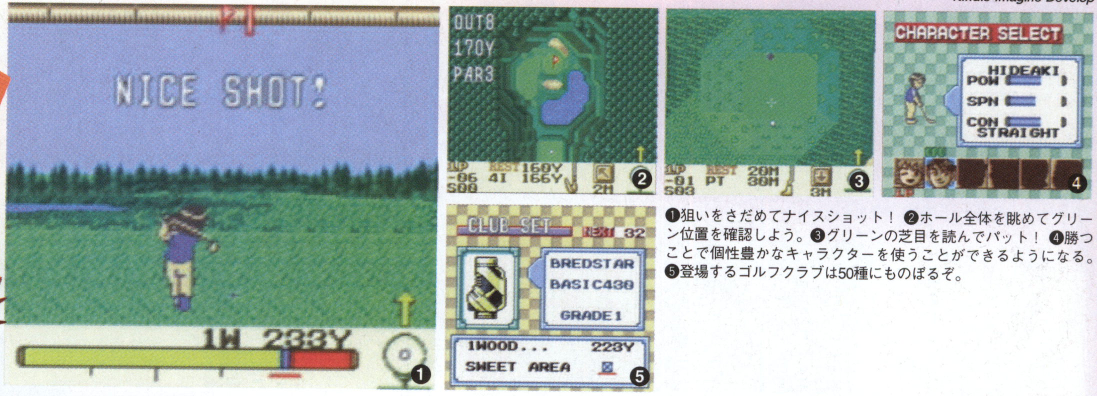
N64で話題になったパズルゲーム『ウエットリス』がついにGBでも遊べるようになるぞ。『ウエットリス』は水を題材にしたパズルゲーム。プレイヤーは空中に浮かぶ四角い陸地に落ちてくるブロックを組み合わせて囲いを作っていき、水をうまく溜めていく。囲いの外に水を落とすと陸地から水がこぼれてしまい、画面下のタンクに溜まっていく。このタンクが一杯になってしまうとゲームオーバーになってしまうので、水をこぼさないようにうまく囲いを作っていこう。陣地に溜めた水の上にファイアーブロックを落とすと一気に水を蒸発させることができるぞ。この爽快感はやみつきになること間違いなし。通常のプレイで慣れてきたら“ハンデモード”に挑戦するのがおススメ。穴だらけで水が溜めにくい土地や、ブロックの操作が上下左右反転した過酷な条件でのプレイが楽しめるぞ。

はみだしN64&GB　イマジニアの社内の一部で、多人数対戦のネットゲームが流行中。今日も電脳空間で誰かの叫び声がこだましているのだ。

ゴルフだいすき！

GBでお手軽ゴルフを楽しもう！

1999年10月29日3,980円
キッド



❶狙いをさだめてナイスショット！ ❷ホール全体を眺めてグリーン位置を確認しよう。❸グリーンの芝目を読んでパット！ ❹勝つことで個性豊かなキャラクターを使うことができるようになる。❺登場するゴルフクラブは50種にものぼるぞ。



ここに注目！

このゲームは完全3D視点を使い、ゴルフゲーム初心者でも取っつきやすい仕上がりにしました。通信対戦が熱いぞ!!（開発担当者）

根強い人気のゴルフゲームに新顔が登場するぞ。まるで本物のコースでプレイしているように、クラブを選びボールを打つ際のパワーやミートポイントを決めつつ、グリーンを攻めていこう。ホール全体の画面も確認できるから、風向きを考慮しつつ狙う位置を決めるのだ。遊べるモードは3つ。“VS CPU”モードでは、コンピューターと全18ホール対戦して、10ホール以上取ったほうが勝者となる。最初から使えるキャラクターはひとりだけなのだが、勝つことで使用できる人数も増えていくぞ。また、高性能のゴルフクラブも使えるようになるのだ。“TOURNAMENT”モードでは、20人以上のライバルたちと全18ホールまわり、もっとも少ない打数のプレイヤーが優勝となる。“2P MATCH”モードでは、通信ケーブルを使い友だちと3ホールの勝負ができるのだ。

はみだしN64&GB　キッドのホームページで通販が開始されたぞ。アドレスはhttp://www.kid-game.co.jp/goods/まで。

ハムスター倶楽部

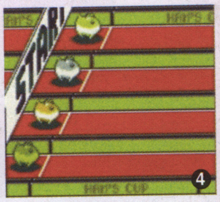
かわいいハムスターたちと仲良くなろう!

1999年10月29日
3,980円
ジョルダン ジョルダン株式会社











❶こんなにかわいらしいわざをたくさん覚えるぞ。❷ケージが小さいとアイテムを少ししか置けないんだ。❸散歩のほかにもいろいろなトレーニングメニューがあるから使い分けよう。❹ハムスターたちが優勝目指して競い合うぞ! ❺ライバルのお嬢ハムスター、ジョセフィーヌは強敵だ。



ここに注目!

原作マンガの可愛らしさをゲームで表現しており、育てかたしだいでカワイイ技を覚えたりとどんどん個性的になっていきます。
(開発担当者)

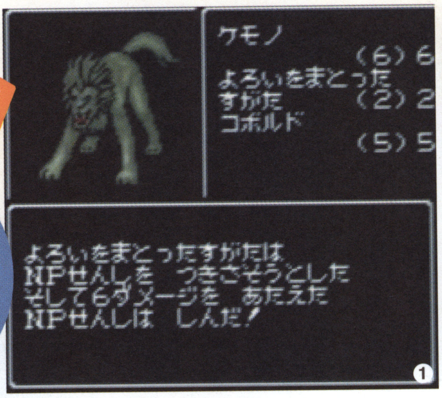
人気マンガ『ハムスター倶楽部』が育成シミュレーションゲームになってGBに登場だ。プレイヤーは自分好みにハムスターを育てて、たくさん増やしていくことができるんだ。調教のほかにも、散歩させたり、トイレをしつけたりしてかわいがると、いろいろなかわいい仕草の“わざ”を覚えるぞ。さらに、ただ育てるだけじゃなく能力を上げて“HAM'Sカップ”と呼ばれる大会に出場させなくてはならないぞ。“100Mダッシュ”や“ラブリーコンテスト”といった各大会で優秀な成績を収めて賞金を稼げば、アイテムや新しいハムスターを買うこともできるんだ。ライバルに負けないように、数々の試合を制してブリーダーマスターを目指そう。通信ケーブルを持ってるなら、友だちのハムスターとお見合いしてみよう。相性がよければ子供が産まれ、引きとって育てることも可能だ。

はみだしN64&GB ジョルダン社内で飼われていたハムスターは、育っぱりのスタッフの世話(ちょっかい?)に疲れ、睡眠不足でフラフラになったそうだ。

ウィザードリィ エンパイア

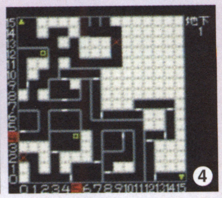
迷宮の奥深くで君は生き残れることができるか!?

1999年10月29日3,980円
スターフィッシュ
STAR★FISH











❶自分の能力を把握しておかないとすぐにやられるぞ。❷ここが今回の舞台“ムンカラマ”。❸博物館ではいままでに出会ったモンスターや手に入れた武器の情報がわかるんだ。❹オートマッピング機能をオンにすれば迷うこともない。ただし呪文を切らさないように注意しよう。❺ダンジョンの中ではたくさんのイベントが君を待っている。



ここに注目!

難しいと思われがちなウィズですが、アイテムや魔法を画面上で解説したり、複雑なダンジョンもオートマッピング機能で迷わず進めます。
(開発担当者)

根強いファンが多いことで知られるRPGの名作『ウィザードリィ』シリーズ。その最新作がGBカラー専用となって発売されるぞ。いままでのシステムを継承しつつも、複雑なトリックをなくし、遊びやすく進化している。サブキャラクターが仲間にできるなど新しい要素も加わっているんだ。今回は16×16の広さのダンジョンが地下20階まであり、クリアー後には新たなダンジョンも登場するぞ。また、200種類以上と豊富にあるアイテムを捜すのも楽しみのひとつだ。貴重なアイテムを手に入れるためには強敵を倒さなければならないが、必ずしも手に入るとは限らない。その分、苦労して手に入れたときは感動ものなのだ。隠し職業に転職できるものもあるので、欲しいアイテムが手に入らない場合は、通信ケーブルを使って友だちと交換するのもいいかも。

はみだしN64&GB スターフィッシュのHPでは『ウィザードリィ エンパイア』の情報を随時公開中。http://www.iijnet.or.jp/starfish/

メダロット2 パーツコレクション

超レアメダロットを手に入れるチャンス！

1999年10月29日
3,980円
イマジニア Imagineer





❶時空のゆがみを直せるのはイッキだけ！❷最初に手に入るライオン型メダロット。❸おなじみのロボトル。敵のメダロットを破壊すると勝ち。❹スペシャルロボトルでは敵が、戦いかたを教えてくれる。❺通信でパーツやメダルの交換をしよう。



ここに注目！

このソフトをクリアーすれば、メダロット2のすべてのパーツ、メダルのほか、入手困難な隠しパーツも手に入ります。（広報担当　山内さん）

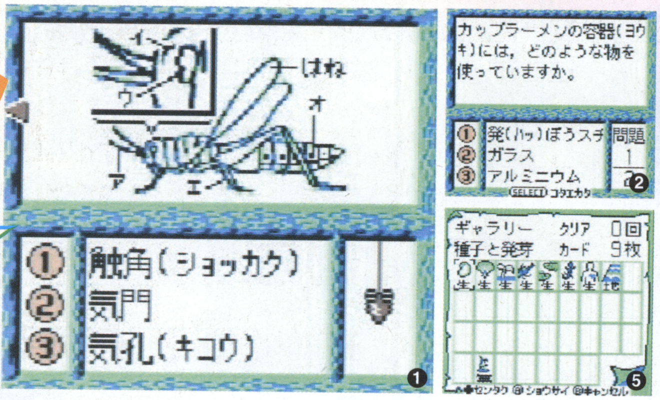
今夏発売され好評発売中の『メダロット2』カブト・クワガタバージョンにパワーアップキットが登場！　新しいメダルやパーツはもちろん『メダロット2』の全メダルやパーツも手に入るから、片方のバージョンしか持っていないため、すべて集められなかったプレイヤーにはありがたいぞ。しかもこのソフトのみでもゲームを楽しむことができるのだ。世界に平和が戻ったのもつかのま、謎の宇宙人と老人のミスによりおみくじ町の小学校の上にUFOが不時着、衝撃により時空がゆがんでしまう。巨大な塔に変貌した学校に閉じ込められた小学生たちを救い出すため、またもやイッキが登場するというわけ。メダロットとともに敵を倒し、時空のゆがみをもとに戻す“フューンストーン”を集めるのだ。カブト・クワガタバージョンをクリアーした人も、もう一度熱い“ロボトル”を楽しもう。

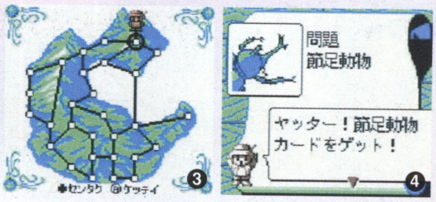
はみだしN64&GB　テレビ東京系列で毎週金曜日、18時からテレビアニメ『メダロット』放映中！　ぜひ観るべし。

□いアタマを○くする 理科バトル編

今度の合格ボーイは無人島探検だ！

1999年11月5日
2,680円（ソフトのみ）
2,980円（ソフト+攻略ガイドブック）
イマジニア Imagineer





❶図を見て答える理科ならではの問題。❷生活に密着した問題がでてくる“しっかり学習モード”。いつのまにか理科の知識が身につくぞ。❸“無人島ぼうけんモード”では島の29のポイントを移動していくぞ。❹問題に答えてカードをゲット！ このカードは通信対戦でも使える。❺カードは全部で34枚。すべて集めたら学校のテストもばっちりだね。



ここに注目！

RPG風ゲームと理科クイズが合体。無人島の脱出を目指すキミは、もはや“Rマニア”気分！　小学生でも解ける問題から大人もアタマをひねる難問まで用意してます。（広報担当　筒内さん）

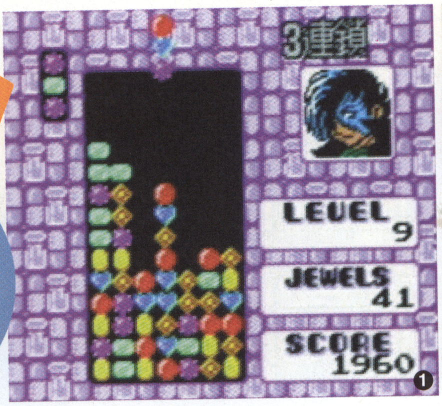
9月に発売された国語バトル編に続き、今度は理科バトル編の登場だ。中学受験大手の日能研ならではの充実した問題が400問以上収録されているぞ。もちろん前作の『□いアタマを○くする』同様、楽しく学べる仕掛けも盛りだくさん。“無人島ぼうけんモード”では、島の各チェックポイントで問題を解いていきながらカードを集めたり、島を脱出するアイテムを発見していこう。また、“しっかり学習モード”では、「テレビのリモコンは、何を利用して信号を伝えていますか」といった毎日の生活に密着した問題が集められているぞ。友だちとは“陣取りバトルモード”で、通信対戦が遊べる。5×5マスの領地をめぐってのバトルだ。相手よりも早く問題を正解して陣地を手に入れよう。“無人島ぼうけんモード”で手に入れたカードを使うと自分の得意な理科の分野で勝負ができ、有利に戦えるぞ。

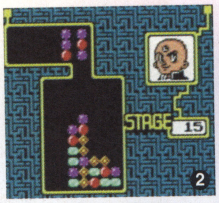
はみだしN64&GB　まだ、イマジニア社内でも全クリアーした人はいないのだ。キミもチャレンジするしかないぞ!?

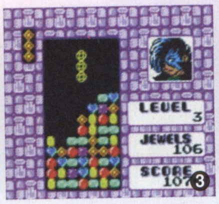
コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～

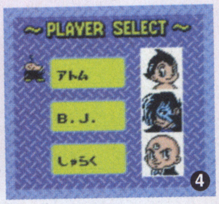
1999年11月5日
3,800円
メディアファクトリー

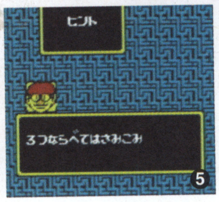
アトムやレオたちといっしょにコラムスだ！











❶3連鎖が決まった瞬間だ。❷この問題に君は答えられかな?❸ピンチのときに魔法石が出てくれるとホント助かるよね。❹おなじみのキャラクターたちとコラムスをはじめよう。❺手塚先生がヒントを出して助けてくれるのだ。



ここに注目！

全国のコラムスファンのみなさま、お待たせしました。総勢12人の手塚治虫キャラクターといっしょにパズルの世界にはまりましょう。
（広報担当　山本さん）

落ちものパズルの名作といえば忘れてならないのがこの『コラムス』。今回はなんと手塚治虫キャラクターが総出演しているぞ。『コラムス』の基本ルールは、上から落ちてくる3個1組の宝石を入れ替えて、同じ色で縦・横・斜めに3つ以上そろえて消していくといった単純明快なもの。“クラシックモード”はそれを延々とくり返し、高得点を狙っていくモードだ。消した宝石の数や得点に応じてレベルが上がり、宝石が落ちるスピードも速くなるので気を抜くな! 高得点を狙ううえでかかせないのが魔法石。これは落ちた下の宝石と同じ色の宝石を一度に消すことができるスグレモノなのだ。連鎖数に応じて変わる手塚キャラたちのアニメーションも必見だぞ。ほかにも、決められた宝石で画面上のすべての宝石を消していく“パズルモード”や、通信ケーブルを使った友だちとの対戦も熱い!

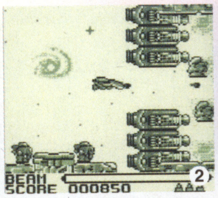
R-TYPE DX

1999年11月12日3,980円
エポック社

『R-TYPE』・『R-TYPE Ⅱ』がカラーになって登場！

株式会社エポック社











❶カラーで新しく蘇った『R-TYPE』。❷昔ながらのモノクロでも楽しめる。❸最強兵器“フォース”をうまく合体/分離させて敵を倒していこう。❹波動砲で敵を殲滅！❺オプションでは連射機能や難易度を選択できる。



ここに注目！

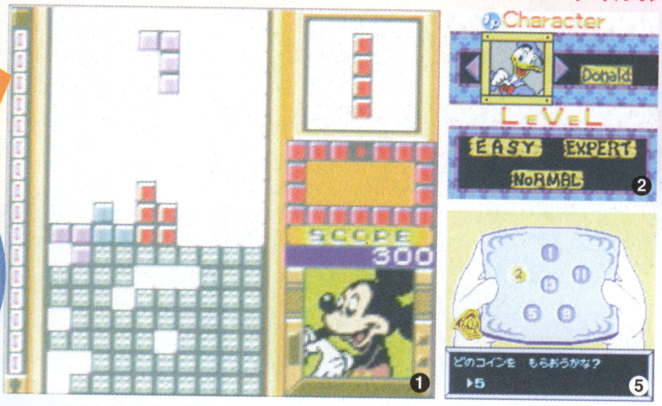
あの激ムズシューティング『R-TYPE』がGBカラーで忠実に再現されたぞ。憎たらしくキモいボスもそのまま登場だ。（広報担当　小田さん）

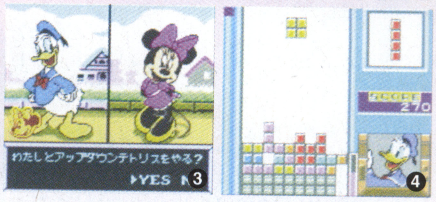
数多くのファンを魅了してきた名作シューティングゲーム『R-TYPE』シリーズがついにGBカラー対応になって登場する。なんとGB版で発売された『R-TYPE』、『R-TYPEⅡ』が美麗なカラーのグラフィックに描き直されこの一本で遊べるのだ。“R-TYPE DX”モードなら2本とおしてプレイできるぞ。この究極ミッションを達成するのは至難の技だ。GBカラーを持っていない人でもオリジナル版の『R-TYPE』、『R-TYPEⅡ』をモノクロでそのまま遊べる。合体や分離することで強力なレーザーを発射したり、自機の分身として活躍する最強兵器“フォース”を巧みに操って巨大なボスを撃砕していこう。舞台は宇宙歴220X年、数百光年のかなたの異次元空間“バイド帝国”。人類の存亡をかけて戦闘機“R-9”を操縦し異形生物を倒すのだ！

テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち

ミッキーマウスたちがテトリスで大活躍するぞ！

1999年11月12日3,800円
カプコン
CAPCOM





❶6種類ものテトリスを楽しめる。❷お気に入りのキャラクターを選ぼう。❸コインを集めるために、町を回って人に話しかけよう。❹❺勝負に勝てばコインをゲットできる！



ここに注目！

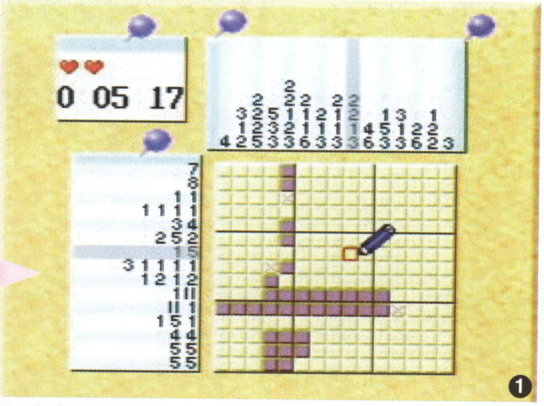
いつでもどこでも人気のディズニーキャラクターと『テトリス』で遊べるぞ！　友だちどうしで対戦も楽しいよ。
（広報担当　萩原さん）

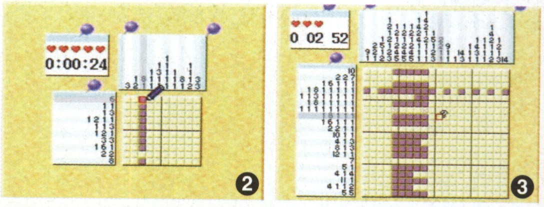
パズルの定番『テトリス』が、人気のディズニーのキャラクターとドッキング！　まずは“クエストモード”を紹介しよう。“テトリスコインラリー大会”で、街の人たちとテトリスで勝負をして勝ったときにもらえるコインを早く集めるのが目的。ただし、コインには1から18まで番号が振られており、指定されたコインを集めなければならないから大変なのだ。ミッキーマウス、ミニーマウス、ドナルドダッグ、グーフィーの4人から好きな主人公を選んで、勝利を目指そう。“一人用モード”ではスタンダードなテトリスだけでなく、対戦相手にハメにくい形のブロックを送れる“マジカルテトリス”など、6種類のテトリスが用意。ただし“クエストモード”をクリアーしないとすべてのテトリスは遊べないぞ。“ふたり用モード”では通信ケーブルをつないで、友だちと対戦もできるのだ。

お絵かきロジック2

かわいいパズルゲーム第二弾！

1999年11月1日2,000円
世界文化社
世界文化社







❶数字をヒントにマス目を塗りつぶすゲーム、『お絵かきロジック2』。❷簡単な問題でアタマを馴らしていこう。❸考えてもわからないときはヒントをもらおう。❹雑誌同様、タバサナオミさんのぬいぐるみ風イラストも登場。

Fブロック = 1
Bブロック = 1



ここに注目！

『お絵かきロジック』の第二弾の登場です。今回は読者から応募された問題も含めて150問。前回よりも難易度が上がっていますので、気合いを入れて取り組んでください。
（開発者　綾小路）

現在、NPにて人気書き換え中の『お絵かきロジック』に続編が登場だ。ゲーム内容はご存じのとおり正方形のマス目を、各ラインの縦・横に書かれている数字をヒントに塗りつぶしていくというもの。すべてを正しく塗りつぶすと、絵が完成しクリアーとなる。今作で用意されているモードはふたつ。“おきらくモード”では、迷っているマス目で“ヒント”コマンドを使うと、そのコマを中心に縦・横の正解が表示される。ただし5回までしか使えないぞ。ゲームに慣れたら、つぎは“じっくりモード”だ。ここでは、読者問題・中級・上級と問題が分かれ、すべて解くことで超上級問題にチャレンジできる。人気パズル誌『お絵かきロジック』で問題を作成している菫工房（すみれこうぼう）のオリジナル問題だから、パズルのクオリティは折り紙つきだぞ。

はみだしN64&GB　本ソフト開発打ち上げの飲み会でひどく酔っ払った綾小路さん。飲み過ぎにはご注意を！

From READERs

今月のテーマ：『ファミ通64＋』

お母さんといつもいっしょに読んでいます。ゲームボーイのところがすきです。
（秋田県 9歳 田中 五月）

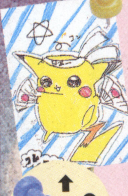
●N64やGBで家族のコミュニケーションがとれることはとってもよいことだと思います。64＋も親子の共通の話題になるような作りにしたいですね。（少しは親孝行でもしないといけない編集者）

過去のゲームも紹介するところが好い。
（三重県 18歳 立木 清裕）

●好いでしょ。とくに任天堂のハードの場合、"時間が経っても色あせない"ソフトがたくさんありますからね。これからもどんどん紹介していきますよ。（ゲーム歴の長い編集者）

コロコロコミックばりの他誌と比べて貴誌にはセンスを感じます。大人のための？『64プラス』を!!
（東京都 26歳　山田 剛）

●子供の頃はけっこう読んでたな～コロコロ。さすがに、いま本屋で買うとなると人目を気にしますね。（たまに茶魔語を使う編集者）



➊ 香川県 水木 雷夢

独自の読みものがあって好感がもてる。（広島県 18歳 山道 秀映）

●独自の読み物ですか？　それってインタビューとかのことなんでしょうかねぇ？『巨人のドシン1』の読み物も毎月いろんな方にお願いしていますんでじっくり読んでみてくださいね。じつはアレいちおう攻略のつもりなんでよろしく。（ダイエット中につき甘いものは禁止の♂）

遊びに関するいろんな情報がのっているのでよかったです。
（京都府 12歳 西口 大輔）

●そうですよね。"近所に食べ物屋がなくて不便でしゃあない！"とか仕事に関する情報が載っていてもちっともよくないですよね。（おいしい定職屋を徒歩5分以内で！の編集者）

毎月楽しく読んでます！どちらかというとこの本は年齢層が高いですかね？大人も読めるゲーム誌ということでとてもうれしいです。
（宮城県 36歳 佐々木 正俊）

●とくに大人を意識しているわけではないのですが、ファミコン誕生から16年。ゲームはもう子供だけのモノではなくなりました。もちろん、ゲーム雑誌も。（ふたりの子供のパパ編集者）



➋ 兵庫県 がばちょん

この雑誌はイイ感じに異色なので、このまま我道を突っ走ってほしい。
（愛知県 17歳 永井 圭司）

●了解いたしました！　我が道を爆走いたします！　しかしながら皆様にも布教活動のほどをお願いいたします。以上！（日本兵の生き残り編集者）

背景の人物はだれだ？

貼り紙の後ろに、あのおなじみのキャラクターが隠されているぞ。気になった人は57ページをチェック!!

『スパロボ大戦64』の攻略をしっかりやってネ。
（愛知県 24歳 生田 学）

●来月号でも攻略をしっかりやりますから、生田さんもファミ通64＋をしっかり買ってください。あと、友だちにもしっかり宣伝していてください。（営業チックな編集者）

ゲームボーイの書き換えの情報がよかったです。さっそく書き換えたいです。開始日がまちどおしい！（大阪府 22歳 馬場 茂雄）

●残念なことに、台湾の大地震の影響でGBの書き換えが延期になってしまいました。早くサービス開始になるよう、毎日みんなでお祈りしましょう！（NP教の編集者）

ファミ通64＋なのにゲームボーイのことの方が多くのっているのが好きじゃない。
（宮城県 16歳 酒井 康一）

●そうですね、確かにGBのほうが元気いいですけど64DDも出ることですし、これからN64が盛り上がってくると思いますよ。（ゼルダに期待な編集者）



➌ 神奈川県 オニキューO

アンケートの中の講読している雑誌のところにファミ通Waveがない。
（鹿児島県 14歳 平島 和夫）

●べつにファミ通Waveと仲が悪いわけじゃないんです。というわけで、先月号のアンケートからちゃんと入ってますよ。（Waveに興味がある編集者）

今回はプレゼントどれも欲しくないものばかりだ。もっと人気のあるソフトをプレゼントにするべきだと思います！
（京都府 27歳 藤木 史彦）

●人気のあるソフトは読者の皆さんが買うからいいかなと思って……なんて嘘です。読者プレゼントは次号からパワーアップしますから、期待してね。（読プレ担当より）

雑誌としてはかなり最悪なレベルの雑誌。レイアウトなど形だけかっこうつけないで、中身のかっこよさや読む人のことをもっと考えるべき。
（滋賀県 24歳 高橋 正和）

●うーん、そーだよなー。もちろん読者に媚びるつもりなんて毛頭ないけど、あらゆる意味でおもしろいテキストを提供するってのは編集者としての永遠の命題かも。（今月号は中悪くらいに負けておいてほしい小心者の編集者）

もう最後です。
（埼玉県 19歳 伊藤 智徳）

●このはがきの消印は……7月5日かぁ。さては伊藤君、例のアレを信じてたクチ？　なにもなくてよかったじゃない。そんな深刻にならないでさ、お気楽でいこうよ。（動物占いは虎の編集者）



➍ 鹿児島県 時多ノリコ

イラストありがとう!

➊一生懸命応援しているピカチュウがとってもキュート！ ➋抱えられているニワトリの無表情なところがナイス！ ➌イチローの足の振りがパワフル！ ➍うるりらじいさんの鼻のてかりぐあいがとってもグッドだぜ！

●●●おはがき大募集!●●●

今月から“FromREADERs”が新しく生まれ変わりました！　毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カードをプレゼントしちゃうぞ。おもしろい意見、厳しい意見などをドシドシ応募して下さいッ!!

ファミ通64＋オリジナル図書カード ☞



アンケートはがきも新しく生まれ変わりました！



あて先はこちら
〒151-8024
(株)アスキーファミ通NP編集部
FromREADERs係
E-mail：n64-plus@mi.ascii.co.jp



次号のテーマは『**64DD**』です。

新コーナーも誕生かっ!?

備品コレクターズ（略して備コレ）

好きなソフトハウスの物なら何だって欲しい。ゲームはもちろん、グッズだって揃えてる。それでもなにか物足りない……そんなキミに朗報だ!! “備品コレクターズ”がソフトハウスに潜入し備品をゲット。情熱あふれる質問を送ってくれたキミにプレゼントする!　栄えある第1回目の予定は、『ぷよぷよ～んパーティー』の発売を控えたコンパイル。“FromREADERs備コレ係”までガンガン質問を送ってくれ。もちろん、ほかのソフトハウスへの質問もオーケーだ!!

官製はがきか、アンケートはがきで応募しよう ➡

必要事項
➊潜入してほしいソフトハウス
➋聞いてみたいことアレコレ
➌ソフトハウスへの応援メッセージ





BACKISSUE 64+



07 このバックナンバーに注目!

1999. 07／490yen

ポケモン金・銀ついに発売！今回はそれを記念してバックナンバーの中から７月号のポケモン特集全ページを小さくまとめて掲載しちゃうぞ。



特集　徹底検証：ポケモン現象の秘密



012-013　天才・田尻智の道程〜ポケモン誕生より抜粋

プレイヤーが予想以上に深く『ポケモン』を遊びかつ追求しているので、制作中の『ポケモン金』『銀』は、子供たちをさらに喜ばせ満足させられるようクオリティを高めるつもりです。（田尻智）

012-013 天才・田尻智の道程〜ポケモン誕生



014-017 ポケモン年表



018-021 コミックス化から始まったポケモンのメディアミックス



022-023　ポケモングッズとポケモンセンターより抜粋

151匹もいるさまざまなポケモンの特徴を商品の意匠へと昇華させるのは並大抵の所業ではないだろうが、しかしその理解力とプロダクト・ワークの力こそが質の高いグッズを生みだし、業者間、そして消費者とのあいだでポケモン世界を共有できるものに仕立て上げているのだ。

022-023 ポケモングッズとポケモンセンター



024-027 石原恒和インタビュー　ポケモンの世界に行くと新しい遊びがたくさんありそうな気がする。

●●●●●●●●●●●バックナンバーを手に入れる3つの方法●●●●●●●●●●●

●その1　本屋さんに注文する

●その2　アスキーイーシーに注文する

料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。

問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー

TEL 03-5351-8202（AM10:00〜PM5:00、土・日・祝除く）

FAX 03-5351-8201（24時間受付）

※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード（アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ）によるお支払いも可能です。

●その3　インターネットで注文する

下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。

http://www.arcs.ne.jp/direct/



1999. 06 ／490yen

特集●任天堂1999　〜今西氏インタビュー〜
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／悪魔城ドラキュラ黙示録／実況パワフルプロ野球6／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II／バーガーバーガーポケット　ほか

●'99年1月1日から4月21日までに発売されたN64、GB、などの全ソフトを紹介するMONTHLY SOFT FILE。ニンテンドウパワーのすべてがわかる、ニンテンドウパワープレイングマニュアルなどの連載陣も必見!



1999. 07 ／490yen

特集●徹底検証　ポケモン現象の秘密
緊急スクープ●任天堂が次世代機を発表!
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／実況パワフルプロ野球6／WIPEOUT64／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II　ほか

●64DD期待のソフト、巨人のドシン1を手掛けた飯田和敏氏に聞いた64DD、ドシンとは?　そして、マリオゴルフ64や、バイオハザード2などの最新情報、ポケモンピンボールの開発チームのインビューも掲載。



1999. 08 ／550yen

特集●DOLPHIN　ハードウェア編
特報●64DD発売決定
徹底解析●マリオゴルフ64／オウガバトル64／ポケモンスタジアム2／バイオレンスキラー／ウィザードリィI・II・IIIほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック1

●世界最大規模のゲームショー・E3のレポートや、いま話題のクリエイターが熱く語る巻頭クロストークもスタート。記念すべき第1回は、宮本茂氏VS.斉藤由多加氏だ!!



1999. 09 ／550yen

特集●DOLPHIN　ソフトウェア編
特報●ネットワークの機能を使った64DDの可能性!
徹底解析●オウガバトル64／マリオゴルフ64／スター・ウォーズ エピソード1 レーサー／電車でGO! 64／バイオレンスキラー／ファイアーエムブレム　ほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック2

●スーパーロボット大戦64、実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2などの最新情報も掲載。夏休みゲーム絵日記も見逃せない!



1999. 10 ／550yen

特集●NINTENDO SPACE WORLD'99
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／電車でGO! 64／格闘伝承／ファイアーエムブレム／マリオゴルフGB
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック3

●マリオゴルフの制作者、高橋兄弟のインタビューや、大好評巻頭クロストークは、糸井重里氏が遊びについて語ってくれた。さらに、ゲームボーイ版・ドラゴンクエストI・IIの情報と盛りだくさん。



1999. 11 ／490yen

特報●モバイル21&GBアドバンス
特報●GB用ソフト書き換えスタート!
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／爆裂無敵バンガイオー／スーパーロボット大戦リンクバトラー／ドラゴンクエストI・II　ほか

●任天堂のソフトが一挙に集まったNINTENDO SPACE WORLD'99のアフターレポート。お待ちかねの巻頭クロストーク(糸井重里氏)後半戦。さらに、ポケモン金銀やRPGツクールGBの新情報も必見!



1999. 12 ／490yen

特集●ゲームボーイの現在形と未来形
特報●64DD・ランドネットの全貌が判明!
徹底解析●スーパーロボット大戦64／GBドラゴンクエストI・II／牧場物語GB2／ウィザードリィ　エンパイア／ファイアーエムブレムトラキア776　ほか

●待望の64DDのサービス開始を速報。巻頭クロストークでは64DDとGBを接続する『64GBケーブル』を使った野心作『DT（仮）』のプロデューサー遠藤雅伸氏がこれからのゲームについて語ってくれた。

64+ MONTHLY DATA

売り上げTOP10協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店
■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
Do-!　上田店／茅野店／佐久店／長野東店／豊科店
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店
■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター境店／波崎1番館／竜ヶ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Do-!　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店／川越店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
トップボーイ　朝霞店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Do-!　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩センター店／忠生店／楢原店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
ココキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
トップボーイ　奥沢店／王子店／上板橋店／大井町店
ネバーランド　浜田山店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店
■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
トップボーイ　津田沼店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店
■神奈川県
BIG　港北NT店
Do-!　16号上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／港北店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／善行店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／長津田店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口店／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
トップボーイ　東寺尾店／武蔵小杉店／横須賀店／横須賀中央店パート2／菊名店／新城南口店／新百合ヶ丘店／逗子店／塚越中央店／綾瀬店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
Do-!　向町バイパス店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店
■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
Do-!　岡町店／裾野店／北脇店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店
■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビッグガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鶉沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店
■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店
■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店
■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店
■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ペルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
トップボーイ　摂津富田駅前店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスパラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
トップボーイ　幡生店／稗田店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店
■沖縄県
TSUTAYA 山内店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ
全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう
全店

7-ELEVEN
全店

K
全店

SUNKUS
全店

FamilyMart
全店

四国スパー
全店

LAWSON
全店

ゲームWave

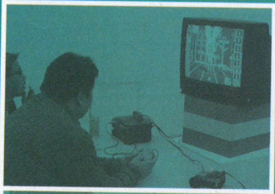
GameWave

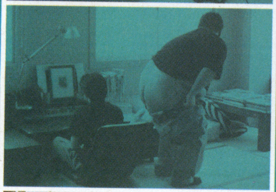
ゲームの情報と頭の悪さは日本一の情報番組！

ON AIR

テレビ東京	深夜 1:15~1:45
テレビ大阪	深夜 1:45~2:15
テレビ愛知	深夜12:45~1:15

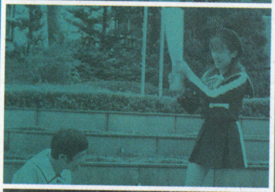
毎週水曜日絶賛放送中！













Main Feature Articles

*豪華ゲストを迎えての爆笑トークゲーム番組

毎週水曜日深夜の合い言葉、"ビバ！ ゲームWave＆ラヴ＆ピース！"。えーワケわかりません。ワケがわからなくても、ちゃんと見てくれよ。もうお気づきの人も多いと思いますが、ゲームWaveは新装開店リニューアル。毎回豪華ゲストをお迎えしてのトーク形式となりました。有名ゲームクリエイターはもちろん、ゲーム業界の偉人変人まで、じゃんじゃんバリバリお呼びしちゃいます。またまた新コーナーも充実野菜、司会の伊集院＆川村、そして我らが浜村編集長もテンションあげて、最新のゲーム情報をお届けしちゃいます。笑いあり、お色気ありの新生ゲームWaveは、毎週水曜日深夜ですよーだ！



⬆毎回、話題のゲーム業界人をお呼びして、最新情報や極秘情報を聞き出す。スクープ情報が飛び出す！



⬆笑いもあり。伊集院のボケ炸裂だ。川村も体を張って応戦。



⬅お色気システムWaveヴィーナス。脱ぐ？ あ、見える！

Famitsu Express

*ファミ通 NEWS EXPRESS

週刊ファミ通をはじめとするファミ通グループ各誌との連動企画。週刊ファミ通で紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事、いま話題の有名ゲームクリエイターのインタビューなどが満載。そのうえ、放送日翌日(木曜日)に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW！のコーナーも注目。何を買おうか迷っている人は必見。ゲームファンなら要チェック。見なきゃソンする情報コーナーだ！

Hokuro 50

*ほくろ50



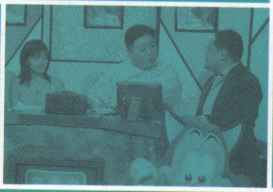
アンタッチャブル

お笑い芸人アンタッチャブルがゲーム対決をし、負けたほうが街なかのオネーチャンをナンパ。小型カメラで体中のほくろを探し、ほくろが50個以上あれば、その場で現金10000円(自腹)をオネーチャンにプレゼント。罰ゲーム＆10000円を賭けた真剣ゲーム勝負だ。

提供
セガ・エンタープライゼス / 任天堂 / メディアファクトリー他











STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子

ライティング
遠藤雅伸　巨人のドシン1　108
加藤善嗣　カスタムロボ　92
金平文宏　ポケットモンスター金・銀　別冊付録
坂田克己　ゲームのハテナ 122
鈴木ドイツ　スーパーロボット大戦64 76
高畑正幸　ステーショナリーショーケース 104
長尾 剛　ポケモン・シェルター　110
行谷則敏　特集　64DD&ランドネット　セメントマッチ in ファミ通64+　16
長谷部 勲　電車でGO! PR
本田やよい　新作ゲーム徹底解析　巨人のドシン1　38
増田 厚　WIZでござるよニンともカンとも　116　ポケットモンスター金・銀　別冊付録
百渓 曜　カスタムロボ　92
山田修治　ポケモン・シェルター　110
結城達彦　ホビーエンジン64 MTB　98

デザイン
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル　70
Ash Graphics　ステーショナリーショーケースFormat　104　ゲームのハテナ Format　122
石川瑞生　電車でGO! PR
オオニシワカバ　新作ゲーム徹底解析　スターツインズ　46
小池 光　MOMTHLY SOFT FILE Format&Icon　124
diceKsaito 斉藤大助　スーパーロボット大戦64　76
pri プリグラフィックス　特報　カードヒーロー　30
BLUE ブルー　中村 治／岡田克己　マリオゴルフ倶楽部　114　ポケットモンスター金・銀　別冊付録
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD. プロペラアートワークス　カスタムロボ　92　ポケモン・シェルター　110
PEPPER SHOP ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format　98
マッハ55号　小西忠明　特集　64DD&ランドネット　セメントマッチ in ファミ通64+　16
Right Graphics ライトグラフィックス　能登伸治　WIZでござるよニンともカンとも　116
ララスー・プーポ・ラボ　巨人のドシン1　108
Leeway STUDIO リーウェイスタジオ　岸本治恵　64++　118
ワンダーハーツプラネット　新作ゲーム徹底解析　巨人のドシン1　38

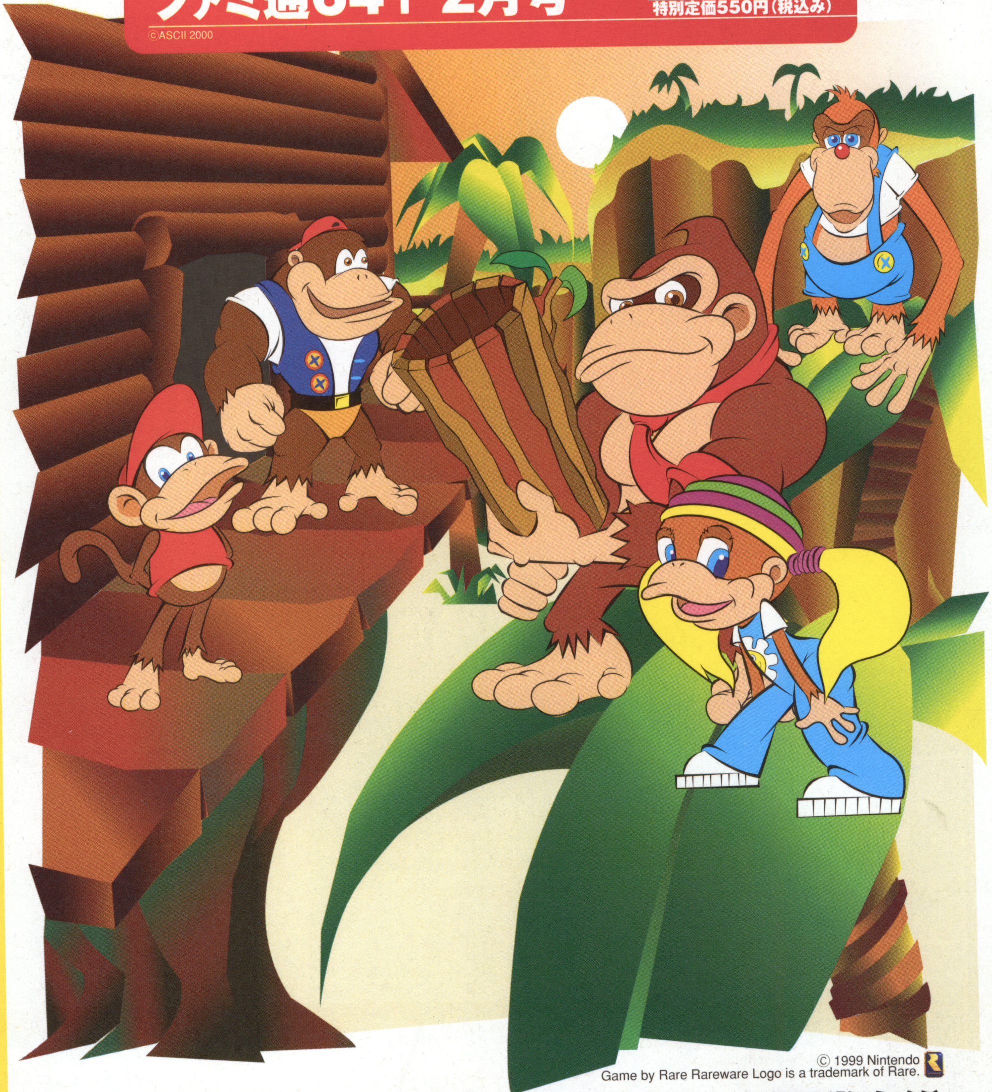
フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
牧原利明　21世紀のおもちゃ　102
秋山曜子　21世紀のおもちゃ　102
英二 武　NEXT ISSUE 138
金子南平　特集64DD発売直前レポート　16
中北晃二　WIZでござるよニンともカンとも　116
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ　122
モゲレフ・クリエイティブ・システムス　鵜沼安希雄　マリオゴルフ倶楽部　114

制作進行　樽本義之／石倉夕里
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE
ファミ通64+ 2月号

アスキー
1999年12月21日発売
特別定価550円(税込み)



2000年を間近にひかえた次号では、任天堂を総括する特集を組むぞ。ゲームに関連するハードやソフトを、体系だててまとめる予定だ。ゲームの攻略は『スパロボ64』や『ドラキュラ外伝』、『ドンキー64』、『マリオパーティ2』そして『ファイアーエムブレム』。『ポケモン金・銀』の別冊付録第2弾や、パズルゲームのミニ特集もお楽しみに！

2月号は 12月21日(火)発売　特別定価 550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 1月号のアンケートにお答えください

1. ファミ通64+の1月号でおもしろかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。
2. 逆につまらなかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY SOFT DATA	16	ニンテンドウパワープレイングマニュアル
2	あそぶのうみそ・飯田和弘	17	徹底解析　スーパーロボット大戦64
3	特集 64DD&ランドネットセメントマッチinファミ通64+	18	徹底解析　カスタムロボ
4	特報　カードヒーロー	19	HOBBY ENGINE
5	徹底紹介　巨人のドシン1	20	21世紀のおもちゃ
6	スターツインズ	21	ステーショナリー・ショーケース
7	デビルチルドレン	22	連載　巨人のドシン1
8	ドンキーコング64	23	ポケモン☆シェルター
9	マリオパーティ2	24	マリオゴルフ倶楽部
10	ゼルダの伝説　外伝	25	WIZでござるよニンともカンとも
11	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実	26	64++　バンジョーとカズーイの大冒険
12	サクラ大戦GB	27	ゲームのハテナ
13	モンスターファームバトルカードGB	28	MONTHLY SOFT FILE
14	マリーのアトリエ/エリーのアトリエ	29	From READERs
15	Bビーダマン爆外伝ファイナルメガチューン		

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 1月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　ー		希望するプレゼント番号（p123）		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

※本書に対するご意見・ご感想はFrom READERsに掲載される場合があります。

ファミ通64+ 1月号アンケート

エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6 7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6 7 8

9 インターネット

1 2 3 4 5

10 購読している雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

14 期待の新作ゲーム

❸学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

❹あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

❺あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

❻同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

❼あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

❽おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

❾あなたはインターネットをやったことがありますか？
（やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください）
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

❿あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

⓫ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

⓬あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⓭ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

⓮ニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンなどのゲーム機で、発売してほしいソフトを教えてください。（3つまで）

ご協力ありがとうございました。



Distributed Exclusively by
Nintendo
Published by
RAREWARE
NINTENDO64
大充実。
ピストル、マシンガン、ランチャー、爆弾など多種多様な武器に、抜け目のない敵たちがエキサイティングな銃撃戦を展開！
それぞれが特性を持った、双子の2人とロボット犬の1匹を使いこなし、なぞ解き要素も盛りだくさんのステージに挑もう。
臨場感のある3Dグラフィックに、個性的なキャラクター達、さまざまなゲーム要素を盛り込んだ内容は、やり応え十分！
2〜4人の対戦モードは、銃撃バトルやターゲットへの射撃、レースゲームと充実した3つものモードを楽しむことができる！
STARTWINS
スターツインズ™
11月27日(土)発売　メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
1〜4人用　振動パック対応　バックアップ機能つき
シューティング、アクション、バトル、アドベンチャーと
様々な要素がちりばめられた充実感間違いなしの
シューティングアドベンチャーゲーム、登場。



月刊ファミ通64+(プラス) [2000.1 11/20発売号]
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成12年1月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第1号 通巻7号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)

Nintendo powered by ファミ通

特別定価 550円 本体524円

T1107855010556

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 07855-01

月刊ファミ通64+(プラス)
[2000.1 11/20発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●64DD発売直前レポート

●飯田和敏インタビュー

●別冊付録『ポケットモンスター金・銀』冒険ガイド①

ASCII